

MONITOUCH

Guide du manuel de formation du débutant



V9 series

Historique des révisions

Les références figurent en bas à gauche au dos de chaque manuel.

Date d'impression	N° de référence	Contenus révisés
Avril 2015	1069NE0	Première édition

Préface

Merci d'avoir choisi le MONITOUCH Série V9.

Pour configurer correctement la série V9, il est recommandé de lire attentivement ce manuel afin d'en savoir plus sur son fonctionnement. Pour plus de détails concernant d'autres procédures de fonctionnement pour la série V9, se reporter aux manuels associés suivants.

Nom du manuel	Contenu	N° de référence
Série V9 Guide du manuel de formation du débutant	Explique le procédé de création à l'écran pour la Série V9 en utilisant le logiciel V-SFT version 6 avec des exemples.	1069NF
Série V9 Guide pratique du manuel de formation		1070NF
V9 Series Reference Manual [1]	Explique les fonctions et le fonctionnement relatifs à la série V9.	1065NE
V9 Series Reference Manual [2]		1066NE
Série V9 Manuel de dépannage/de maintenance	Procure une liste d'erreurs et explique les procédures d'exploitation de la série V9.	1068NF
V9 Series Macro Reference	Procure une vue d'ensemble des macros du logiciel V-SFT version 6 et explique le fonctionnement de l'éditeur de macros et les descriptions détaillées des commandes macros.	1071NE
V9 Series Connection Manual [1]	Explique en détail la connexion et les paramètres de communication pour la série V9 et les contrôleurs. Fabricants inclus ALLEN BRADLEY, Automationdirect, Azbil, Baumuller, BECKHOFF, CHINO, CIMON, DELTA, DELTA TAU DATA SYSTEMS, EATON Cutler-Hammer, EMERSON, FANUC, FATEK AUTOMATION, FUFENG, Fuji Electric, Gammaflux, GE Fanuc, Hitachi, Hitachi Industrial Equipment Systems	2210NE
V9 Series Connection Manual [2]	Explique en détail la connexion et les paramètres de communication pour la série V9 et les contrôleurs. Fabricants inclus IAI, IDEC, JTEKT, KEYENCE, KOGANEI, KOYO ELECTRONICS, LS, MITSUBISHI ELECTRIC, MODICON, MOELLER, M-SYSTEM, OMRON, Oriental Motor, Panasonic, RKC, RS Automation	2211NE
V9 Series Connection Manual [3]	Explique en détail la connexion et les paramètres de communication pour la série V9 et les contrôleurs. Fabricants inclus SAIA, SAMSUNG, SanRex, SANMEI, SHARP, SHIMADEN, SHINKO TECHNOS, Siemens, SINFONIA TECHNOLOGY, TECO, Telemecanique, TOHO, TOSHIBA, TOSHIBA MACHINE, TURCK, UNIPULSE, UNITRONICS, VIGOR, WAGO, XINJE, YAMAHA, Yaskawa Electric, Yokogawa Electric, MODBUS, Barcode Reader, Slave Communication Function, Universal Serial Communication	2212NE
Série V9 Spécifications matérielles	Explique les spécifications matérielles et les précautions lors de la manipulation de la série V9.	2023NF

Pour plus de détails concernant les dispositifs incluant les API, inverseurs et contrôleurs de température, se reporter au manuel de chaque dispositif.

Remarques :

1. Il est interdit d'imprimer ou de reproduire tout ou partie de ce manuel sans le consentement écrit préalable de Hako Electronics Co., Ltd.
2. Les informations contenues dans ce manuel sont susceptibles d'être modifiées sans préavis.
3. Windows et Excel sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays.
4. Tous les autres noms de société ou de produit sont des marques commerciales ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.
5. Ce manuel est destiné à donner des informations précises concernant le matériel MONITOUCH. Si vous avez des questions, veuillez contacter votre distributeur local.

Remarques sur l'utilisation sûre du MONITOUCH

Ce manuel contient différentes remarques classées selon les catégories et mots-indicateurs ci-contre : "DANGER" et "ATTENTION".

 **DANGER** Indique un danger immédiat qui, s'il n'est pas évité, risque d'entraîner des blessures graves, voire la mort.

 **ATTENTION** Indique une situation potentiellement dangereuse qui, si elle n'est pas évitée, risque d'entraîner des blessures mineures ou modérées et des dégâts matériels.

Remarque : il se peut que les éléments se rapportant à  **ATTENTION** présentent de graves ramifications.

DANGER

- Ne jamais utiliser le signal de sortie de la série V9 pour des opérations pouvant s'avérer dangereuses pour l'homme ou le système, comme les signaux d'urgence. Configurer le système de telle sorte qu'il puisse gérer le dysfonctionnement d'un commutateur tactile. Un commutateur tactile défectueux peut provoquer des accidents ou endommager la machine.
- Coupez l'alimentation lorsque vous configurez l'appareil, branchez des câbles ou effectuez des opérations de maintenance ou d'inspection afin d'éviter tout choc électrique ou dégât matériel.
- Ne jamais toucher les bornes lorsque l'appareil est sous tension afin d'éviter tout choc électrique.
- Vous devez recouvrir les bornes de l'unité préalablement à sa mise sous tension et à son utilisation afin d'éviter tout choc électrique.
- Les cristaux liquides contenus dans l'écran LCD sont considérés comme des substances dangereuses. Si l'écran est endommagé, attention à ne pas en ingérer. En cas de contact avec la peau ou les vêtements, laver avec de l'eau et du savon.
- Ne jamais tenter de démonter, de recharger, de déformer par pression, de court-circuiter ou d'inverser la polarité de la pile au lithium, ni de la jeter au feu. Le non-respect de ces instructions risque d'entraîner une explosion ou un départ d'incendie.
- Ne jamais utiliser une pile au lithium présentant des déformations, des fuites ou tout autre signe d'anomalie. Le non-respect de ces instructions risque d'entraîner une explosion ou un départ d'incendie.
- Le témoin d'alimentation clignote lorsque le rétroéclairage a atteint la fin de sa durée de vie de service ou lorsque le rétroéclairage est défectueux. Remarque : les commutateurs sur l'écran restent fonctionnels lorsque cela se produit. Ne pas toucher l'écran lorsqu'il devient sombre et que le témoin d'alimentation clignote. Le non-respect de ces instructions peut générer un dysfonctionnement et entraîner des accidents ou endommager la machine.

ATTENTION

- Vérifier que l'appareil est en bon état au moment du déballage. Ne pas l'utiliser s'il est endommagé ou déformé. Le non-respect de ces instructions peut entraîner un incendie, des dégâts matériels ou un dysfonctionnement.
- Pour une utilisation sur un site ou en tant que partie d'un système lié au domaine du nucléaire, de l'aérospatial, du médical, de l'équipement routier ou des installations mobiles, contacter un distributeur local.
- Utiliser (ou entreposer) la série V9 conformément aux conditions mentionnées dans le présent manuel ou dans les manuels associés. Le non-respect de cette instruction risque de provoquer un incendie, un dysfonctionnement ou des dégâts matériels.
- Il est important de respecter les limites environnementales liées à l'utilisation et à l'entreposage de l'unité afin d'éviter tout risque d'incendie ou d'endommagement de l'appareil.
 - Eviter d'installer l'appareil dans des lieux susceptibles de l'exposer à l'eau, à des gaz corrosifs ou inflammables, à des solvants, des fluides de rectification ou de l'huile de coupe.
 - Eviter d'installer l'appareil dans un lieu susceptible de l'exposer à des températures et un taux d'humidité élevés ou aux conditions météorologiques (vent, pluie ou ensoleillement direct).
 - Eviter d'installer l'appareil dans un lieu présentant un taux élevé de poussières, de sel et de particules métalliques.
 - Eviter d'installer l'appareil dans un lieu sujet aux vibrations ou aux chocs.
- Monter l'équipement de telle sorte que personne ne risque de toucher accidentellement la borne principale de la série V9 afin d'éviter tout risque d'accident ou de choc électrique.
- Serrer chacune des vis de montage sur les fixations de la série V9 de manière égale et au couple de 0,6 N·m. Un serrage excessif risque de déformer la surface de l'écran. Un serrage insuffisant risque d'entraîner la chute de l'unité, un dysfonctionnement ou un court-circuit.
- Vérifier régulièrement que les vis situées sur le bornier d'alimentation et les fixations sont suffisamment serrées. Un mauvais serrage risque de provoquer un incendie ou un dysfonctionnement.
- Serrer chacune des vis situées sur le bornier d'alimentation de la série V9 de manière égale et au couple de 7,1 à 8,8 pouces-lbf (0,8 à 1,0 N·m). Un serrage incorrect des vis risque de provoquer un incendie, un dysfonctionnement ou d'autres problèmes graves.
- La série V9 est équipée d'un écran en verre. Toute chute ou tout choc doit être évité(e) afin de ne pas l'endommager.
- Raccorder les câbles aux bornes de la série V9 en respectant les caractéristiques de tension et de puissance indiquées. Tout dépassement de ces caractéristiques ou branchement incorrect risque de provoquer un incendie, un dysfonctionnement ou des dégâts matériels.
- La série V9 doit toujours être raccordée à la terre. Utiliser la borne FG uniquement pour la série V9 et avec une résistance à la terre inférieure à 100 Ω afin d'éviter tout risque de choc électrique ou d'incendie.

ATTENTION

- Eviter que des particules conductrices ne pénètrent dans la série V9. Le non-respect de ces instructions peut entraîner un incendie, des dégâts matériels ou un dysfonctionnement.
- Lorsque le câblage est terminé, retirer le papier antipoussière avant de démarrer le fonctionnement de la série V9. Le fonctionnement avec l'antipoussière non retiré peut provoquer des accidents, un incendie, un dysfonctionnement ou d'autres problèmes.
- Ne pas tenter de réparer vous-même la série V9. Contacter Hakko Electronics ou le revendeur concerné pour effectuer les réparations.
- Ne pas tenter de réparer, de démonter ou de modifier la série V9. Hakko Electronics Co., Ltd. n'est pas tenue pour responsable en cas de dommages résultant d'une réparation, d'un démontage ou d'une modification effectuée(e) sur l'appareil par un personnel non agréé.
- Ne pas utiliser d'outil pointu pour appuyer sur les commutateurs tactiles afin d'éviter d'endommager l'affichage.
- Seuls des spécialistes sont autorisés à configurer l'appareil, brancher les câbles et effectuer des opérations de maintenance ou d'inspection.
- Les piles au lithium contiennent des matériaux inflammables, tels que du lithium et des solvants organiques. Une manipulation incorrecte peut générer de la chaleur et provoquer une explosion ou un départ de feu ayant pour conséquence un incendie ou des blessures. Lire attentivement les manuels associés afin de manipuler la batterie au lithium de manière appropriée.
- Ne pas appuyer sur plusieurs positions en même temps à l'écran. Le non-respect de cette instruction risque d'activer le commutateur situé entre les deux positions actionnées.
- Prendre les mesures de sécurité nécessaires au cours des types d'opérations telles qu'une modification de configuration en cours de fonctionnement, une sortie forcée, le démarrage et l'arrêt de l'unité. Toute opération incorrecte risque d'entraîner des mouvements inattendus de la machine et de provoquer des accidents ou des dégâts matériels.
- Sur les sites où le dysfonctionnement de la série V9 pourrait provoquer des accidents mortels ou de graves dégâts, veiller à ce que les mesures de sécurité appropriées soient mises en place.
- Au moment de sa mise au rebut, la série V9 doit être traitée comme un déchet industriel.
- Avant de travailler sur la série V9, toucher une partie métallique mise à la terre afin d'évacuer l'électricité statique. Une charge électrostatique trop élevée risque de provoquer un dysfonctionnement ou d'autres problèmes.
- Insérer une carte SD en respectant l'orientation illustrée sur l'appareil. Le non-respect de cette instruction peut endommager la carte SD ou le logement dans l'appareil.
- La DEL d'accès à la carte SD clignote en rouge lorsque cette carte est accessible. Ne jamais retirer la carte SD ni couper l'alimentation de l'appareil lorsque la DEL clignote. Le non-respect de cette instruction peut détruire les données contenues sur la carte SD. Vérifier que la DEL est éteinte avant de retirer la carte SD ou de couper l'alimentation de l'appareil.

[Remarques générales]

- Ne jamais regrouper des câbles de commande ni des câbles d'entrée/de sortie avec des câbles haute tension ou haute intensité, tels que des câbles d'alimentation. Veiller à maintenir un espace d'au moins 200 mm entre les câbles de commande et d'entrée/de sortie et les câbles de haute tension et de haute intensité. Dans le cas contraire, le bruit risque de provoquer un dysfonctionnement.
- Si la série V9 est utilisée à proximité d'une source de hautes fréquences, il est recommandé de mettre à la terre les deux extrémités du câble (de communication) blindé FG. Cependant, lorsque la communication est instable, choisir entre la mise à la terre de l'une ou des deux extrémités, selon ce que permet l'environnement d'utilisation.
- S'assurer de brancher les connecteurs et les prises de la série V9 dans l'orientation appropriée. Le non-respect de ces instructions peut entraîner des dégâts matériels ou un dysfonctionnement.
- Si un câble LAN est inséré dans le connecteur MJ1 ou MJ2, le dispositif à l'autre extrémité peut être endommagé. Vérifier les noms des connecteurs sur l'appareil et insérer les câbles dans les connecteurs appropriés.
- Ne pas utiliser de diluant pour nettoyer la série V9 afin de ne pas décolorer la surface. Utiliser de l'alcool disponible dans le commerce.
- Si une erreur de réception des données survient au cours du démarrage simultané de la série V9 et de son binôme (API, contrôleur de température, etc.), consulter le manuel de l'appareil binôme afin de résoudre correctement l'erreur.
- Ne pas toucher le panneau de montage de la série V9 pour évacuer l'électricité statique. La charge statique risque d'endommager l'appareil et de le rendre défectueux. Décharger l'électricité statique sur le panneau de montage peut provoquer un dysfonctionnement en raison du bruit.
- Eviter d'afficher une image fixe pendant une période prolongée. Une image résiduelle risque de subsister en raison des caractéristiques des écrans à cristaux liquides. Si une image fixe doit être affichée pendant une période prolongée, utiliser la fonction de DESACTIVATION automatique du rétroéclairage.
- La série V9 est identifiée comme un produit de classe A dans des environnements industriels. En cas d'utilisation dans un environnement domestique, l'appareil est susceptible de générer des interférences électromagnétiques. Des mesures préventives appropriées doivent donc être prises.

[Remarques sur l'écran LCD]

Il est possible que les situations suivantes se produisent, même dans le cadre d'un fonctionnement normal.

- La température ambiante peut altérer le temps de réaction, la luminosité et les couleurs de la série V9.
- De minuscules points (sombres ou lumineux) peuvent apparaître sur l'écran en raison des caractéristiques des cristaux liquides.
- Il existe des variations de luminosité et de couleur entre les appareils.

Sommaire

1 Préalablement à la création d'écrans

1.1	Modèles et résolution d'écran	
1.2	Structure des données d'écran	
1.3	Présentation du logiciel de configuration V-SFT Version 6	
1.3.1	Bouton d'application	1-3
1.3.2	Barre d'outils d'accès rapide	1-4
1.3.3	Menu ruban	1-4
1.3.4	Fenêtre de réglage des objets	1-5
1.3.5	Fenêtres d'affichage	1-5
1.4	Méthode de spécification de mémoire	
1.4.1	Changement de la méthode de spécification	1-9
1.4.2	Types d'affichage de mémoire et méthodes de spécification	1-10

2 Création d'écran

2.1	Présentation de la création d'écran	
-----	-------------------------------------	--

3 Réglages initiaux

3.1	Procédure de création d'un nouveau fichier	
3.2	Sélection du modèle d'édition	
3.3	Réglages matériels	
3.3.1	Réglages des propriétés des API	3-4
3.3.2	Réglages de la zone de contrôle	3-4
3.4	Réglages de la police	

4 Création d'écrans de menu

4.1	Exemple d'écran	
4.2	Procédure de création	
4.2.1	Enregistrement des commentaires d'écran et changement de la couleur de fond	4-2
4.2.2	Création d'un rectangle	4-4
4.2.3	Création de texte	4-5
4.2.4	Collage de fichiers d'image	4-7
4.2.5	Création de commutateurs pour le changement d'écrans	4-9
4.2.6	Déplacement et alignement des objets	4-13
4.2.7	Enregistrement de fichier	4-16
4.3	Vérification du fonctionnement de l'appareil	
4.3.1	Affichage des erreurs	4-17

5 Création d'écrans de commutateurs et de lampes

5.1	Exemple d'écran	
5.2	Procédure de création	
5.2.1	Création d'un nouvel écran	5-2
5.2.2	Enregistrement des commentaires d'écran et changement de la couleur de fond	5-3
5.2.3	Création des commutateurs	5-4
5.2.4	Création des lampes	5-13
5.2.5	Création d'une lampe trois motifs	5-16
5.2.6	Procédure pour le changement d'éléments	5-19
5.2.7	Placement du texte et d'un commutateur Return	5-21
5.3	Vérification du fonctionnement de l'appareil	
5.3.1	Permutation d'écran	5-23
5.3.2	Sortie de commutateur et affichage de lampe	5-25

6 Création de fenêtres

6.1	Présentation des fenêtres	
6.2	Exemple d'écran	
6.3	Procédure de création	
6.3.1	Edition de la bibliothèque de fenêtres	6-3
6.3.2	Edition d'écran	6-9
6.4	Vérification du fonctionnement de l'appareil	
6.4.1	Affichage et masquage du multi fenêtrage	6-14
6.4.2	Fonction du bouton du système de fenêtre	6-15

7 Création d'affichages de données numériques et d'écrans de saisie

7.1	Exemple d'écran	
7.2	Procédure de création	
7.2.1	Création d'affichages de données numériques pour la surveillance	7-2
7.2.2	Placement des affichages de données numériques pour saisie et d'un pavé numérique	7-6
7.2.3	Bibliothèque de fenêtres	7-12
7.2.4	Placement de l'affichage des caractères et enregistrement des touches de caractères	7-16
7.2.5	Placement du texte et d'un commutateur Return	7-19
7.3	Vérification du fonctionnement de l'appareil	
7.3.1	Vérification des affichages de données numériques	7-21
7.3.2	Saisie des valeurs	7-22
7.3.3	Saisie du texte	7-23

8 Alarmes

8.1	Présentation	
8.1.1	Affichage de l'historique	8-2
8.1.2	Affichage uniquement des alarmes actives	8-3
8.2	Exemple d'écran	
8.3	Procédure de création	
8.3.1	Création de l'écran 3 (Affichage de l'historique)	8-6
8.3.2	Création de l'écran 4 (Affichage en temps réel)	8-13
8.3.3	Configuration des messages défilants	8-17
8.3.4	Placement du texte et d'un commutateur Return	8-19
8.4	Vérification du fonctionnement de l'appareil	
8.4.1	Vérification de l'écran 3 (Affichage de l'historique)	8-21
8.4.2	Vérification de l'écran 4 (Affichage en temps réel)	8-26
8.4.3	Vérification des messages défilants	8-27

9 Autres fonctions

9.1	Afficher/Masquer une fonction	
9.1.1	Présentation	9-1
9.1.2	Procédure de réglage	9-2
9.1.3	Vérification du fonctionnement de l'appareil	9-4
9.2	Ecran d'accueil	
9.2.1	Présentation	9-5
9.2.2	Procédure de réglage	9-5
9.3	Macro du commutateur trois motifs	
9.3.1	Présentation	9-7
9.3.2	Procédure de réglage	9-8
9.3.3	Vérification du fonctionnement de l'appareil	9-12

10 Transfert de données d'écran

10.1	Présentation	
10.2	Transfert par USB	
10.2.1	Installation du pilote USB	10-1
10.2.2	Transfert	10-5
10.3	Transfert par Ethernet	
10.3.1	Réglages de l'adresse IP	10-9
10.3.2	Transfert	10-15

11 Fonction du simulateur

11.1	Simulateur	
11.1.1	Présentation	11-1
11.1.2	Procédure d'utilisation	11-1
11.1.3	Fonctionnement du simulateur	11-4
11.2	Emulateur	
11.2.1	Présentation	11-6

12 Fonctions pratiques de l'éditeur

12.1	Liste des écrans	
12.1.1	Méthode d'affichage	12-1
12.1.2	Fonctions pratiques de la fenêtre [Screen List]	12-2
12.2	Menu d'édition	
12.2.1	Placement	12-4
12.2.2	Alignement	12-6
12.2.3	Correspondance de taille	12-8
12.3	Menu d'affichage	
12.3.1	Changement d'état des commutateurs et des lampes	12-9
12.3.2	Sélection de l'affichage de la langue	12-10
12.3.3	Liste des objets	12-10
12.3.4	Grille	12-12
12.3.5	Environnement de l'affichage	12-12
12.3.6	Zoom	12-13
12.4	Menu des outils	
12.4.1	Vérification d'erreur	12-14
12.4.2	Recherche	12-15
12.4.3	Changement de lot	12-18
12.5	Personnalisation de la barre d'outils d'accès rapide	

1 Préalablement à la création d'écrans

- 1.1 Modèles et résolution d'écran
- 1.2 Structure des données d'écran
- 1.3 Présentation du logiciel de configuration V-SFT Version 6
 - 1.3.1 Bouton d'application
 - 1.3.2 Barre d'outils d'accès rapide
 - 1.3.3 Menu ruban
 - 1.3.4 Fenêtre de réglage des objets
 - 1.3.5 Fenêtres d'affichage
- 1.4 Méthode de spécification de mémoire
 - 1.4.1 Changement de la méthode de spécification
 - 1.4.2 Types d'affichage de mémoire et méthodes de spécification

1.1 Modèles et résolution d'écran

La résolution d'écran diffère selon les modèles de MONITOUCH.

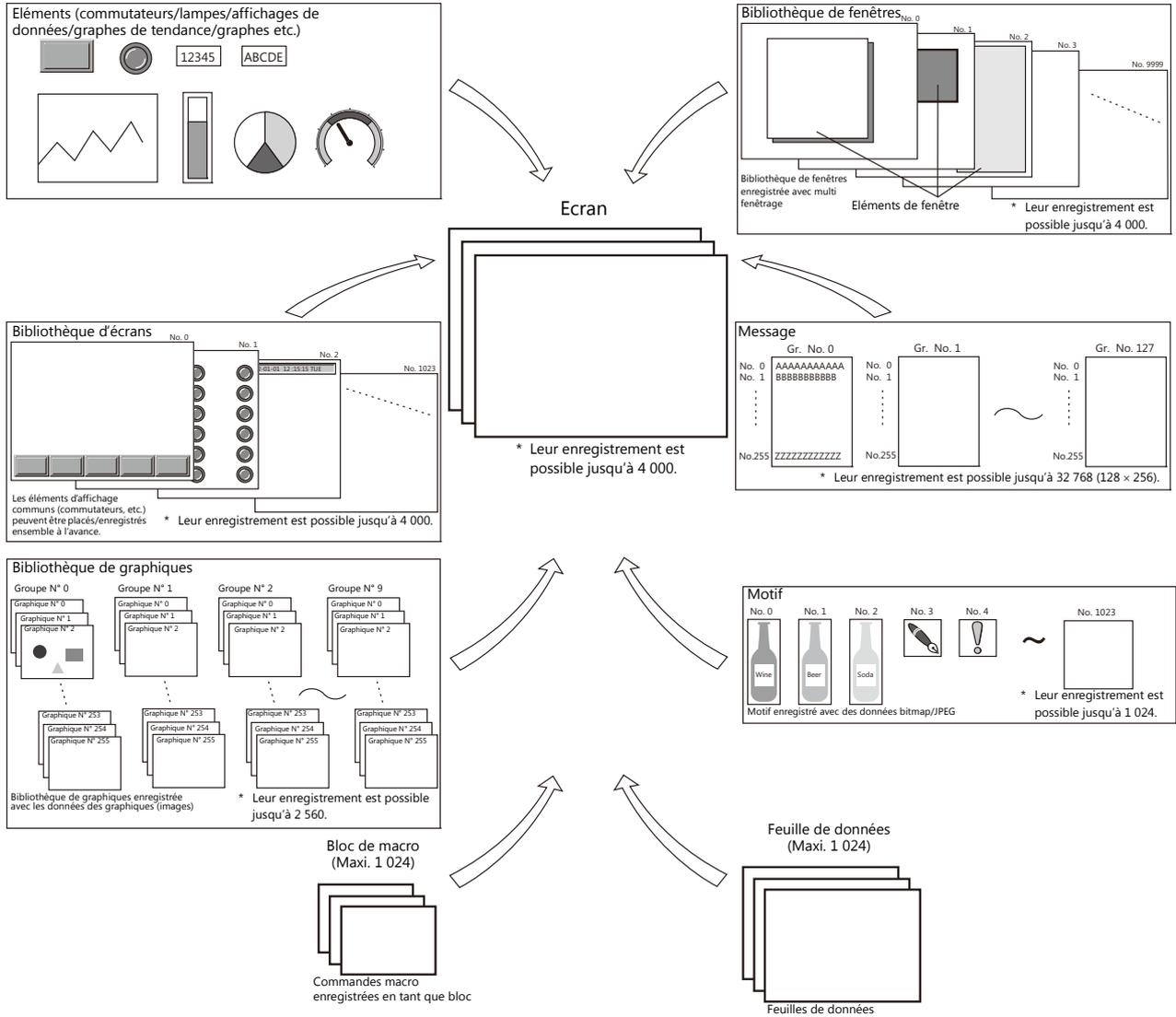
	Coordonnée X (points)			
	0	639	799	1023
Coordonnée Y (points)	0			
479		V9100iC / V9080iC / V9060iT	V9071iWR	
599		V9120iS / V9100iS / V9080iS		V9101iWR
767				V9150iX

Nom de série	Modèle	Pouces	Résolution	Type de commutateur tactile
V9 Avancée	V9101iWR	Modèle 10.1	1 024 × 600 (WSVGA)	Capacitance
	V9071iWR	Modèle 7.0	800 × 480 (WVGA)	
V9 Standard	V9150iX	Modèle 15.0	1 024 × 768 (XGA)	Film à résistance analogique
	V9120iS	Modèle 12.1	800 × 600 (SVGA)	
	V9100iS	Modèle 10.4		
	V9080iS	Modèle 8.4		
V9 Lite	V9100iC	Modèle 10.4	640 × 480 (VGA)	
	V9080iC	Modèle 8.4		
	V9060iT	Modèle 5.7		

1.2 Structure des données d'écran

Le fichier de données d'écran pour MONITOUCH est structuré sur la base d'une zone désignée en tant qu'"écran". L'"écran" est la zone destinée à placer divers éléments et objets graphiques.

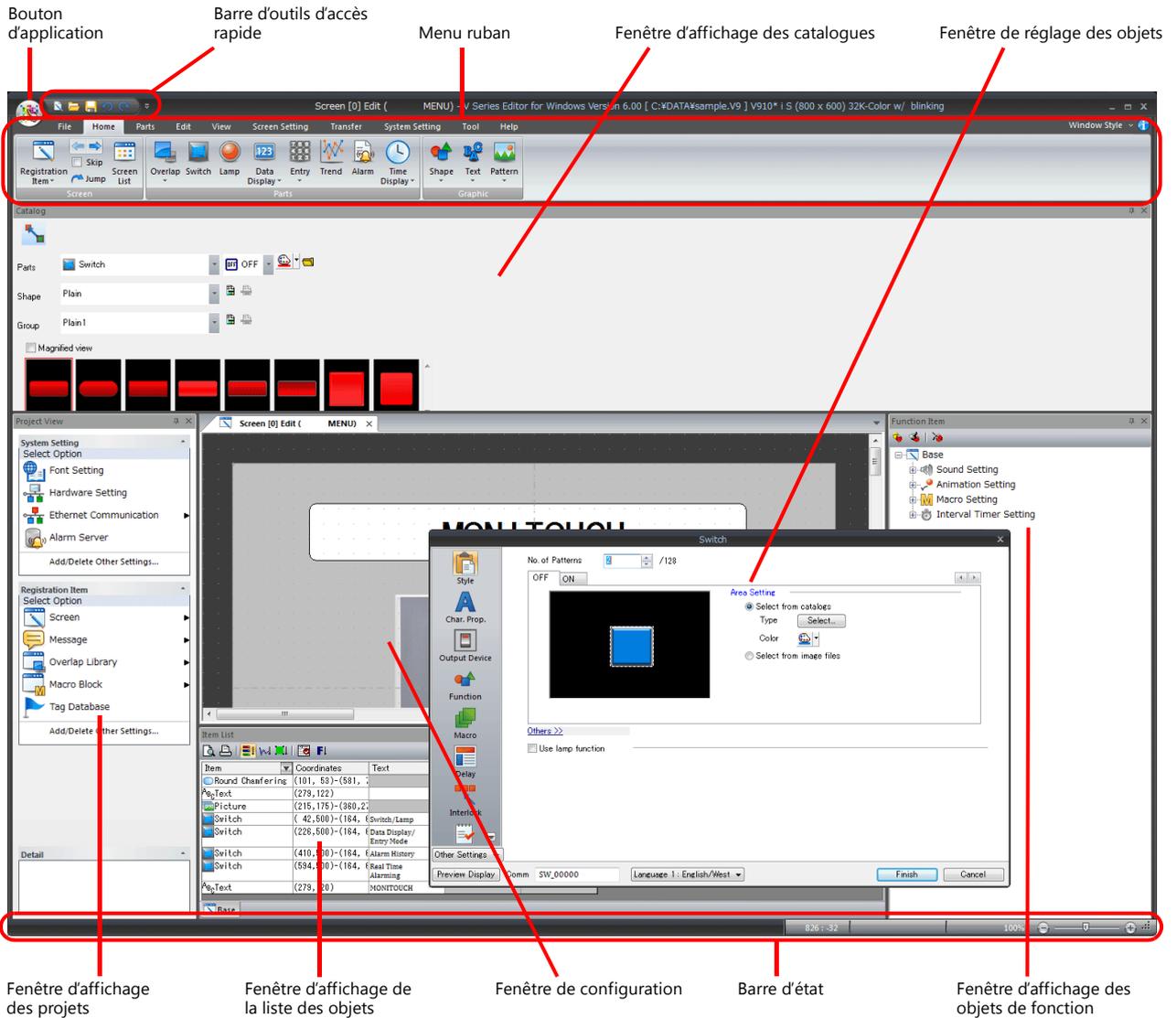
En outre, les objets tels que les données et les graphiques qui changent au cours du temps et ne peuvent pas être placés sur un écran peuvent être enregistrés dans une zone séparée puis combinés pour l'affichage sur le MONITOUCH.



* Un maximum de 4 000 écrans numérotés entre 0000 et 9999 peut être enregistré par fichier.

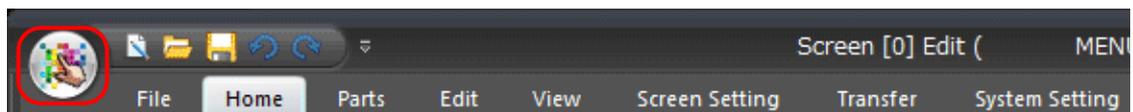
1.3 Présentation du logiciel de configuration V-SFT Version 6

La présentation de l'éditeur figure ci-dessous.

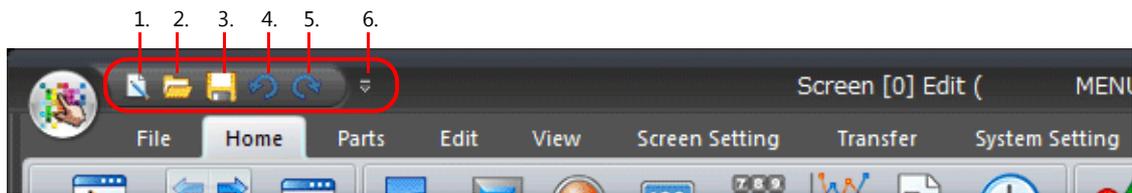


1.3.1 Bouton d'application

Ce bouton permet de régler la langue d'affichage du menu de l'éditeur et la police du texte enregistré dans les fenêtres de réglage des objets et les écrans d'enregistrement des messages.

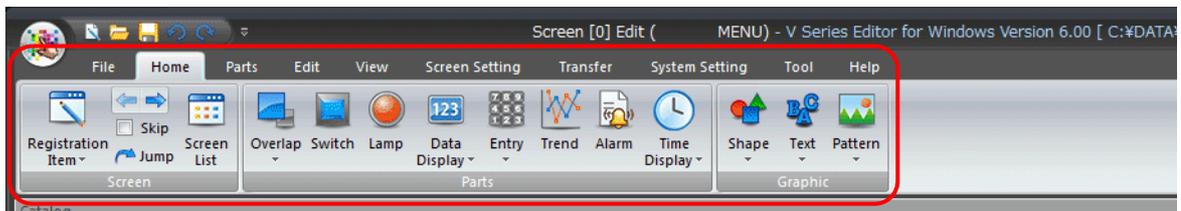


1.3.2 Barre d'outils d'accès rapide



Elément	Description	
1.	Nouveau	Permet de créer un nouveau fichier de données d'écran.
2.	Ouvrir	Permet d'ouvrir un fichier de données d'écran existant.
3.	Sauvegarder	Permet de sauvegarder les données d'écran.
4.	Annuler	Permet d'annuler la dernière opération.
5.	Rétablir	Permet de rétablir l'opération qui a été annulée à l'aide du bouton [Undo].
6.	Permet de personnaliser la barre d'outils d'accès rapide	Permet de sélectionner les éléments de menu à afficher sur la barre d'outils d'accès rapide.

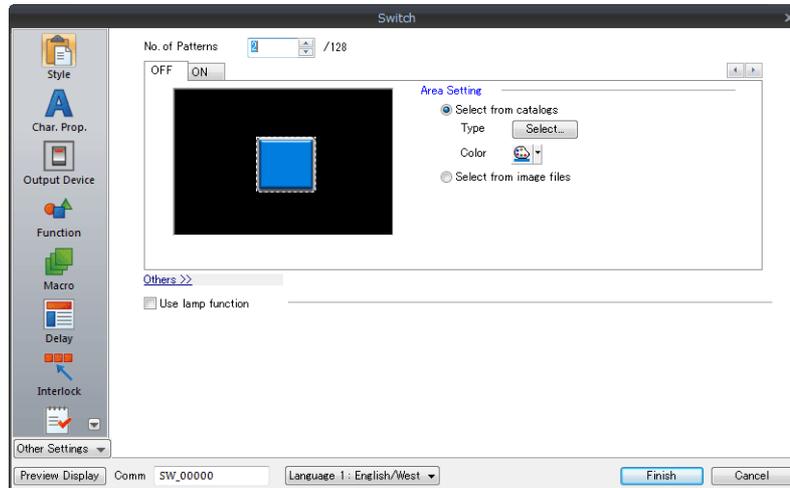
1.3.3 Menu ruban



Elément	Description
File	Permet d'effectuer les opérations incluant la création d'un nouveau fichier, l'impression, le démarrage du gestionnaire de stockage, la comparaison de fichiers, l'édition des éléments de composants et la configuration des propriétés.
Home	Permet d'enregistrer les objets d'enregistrement, de commuter entre les écrans pour l'édition et de placer les principaux éléments et objets.
Parts	Permet de placer les éléments et les objets.
Edit	Permet d'effectuer les opérations utiles au cours de l'édition. Ces opérations incluent la copie, la coupe, le collage, le groupement, le placement et la disposition.
View	Permet de changer l'état des commutateurs et des lampes, de commuter entre les diverses langues, d'afficher/de masquer chaque fenêtre d'affichage, de configurer les réglages d'affichage de grille, de configurer les réglages d'environnement d'affichage et de régler l'agrandissement.
Screen Setting	Permet de configurer la couleur du fond d'écran et les macros, les commutateurs de fonction et les réglages des objets de fonction.
Transfer	Permet de transférer les données d'écran et d'exécuter la fonction de simulation.
System Setting	Permet de sélectionner le modèle pour l'édition et de configurer le réglage des unités, les réglages de communication et les réglages de fonction communs à tous les écrans.
Tool	Permet d'exécuter les fonctions utiles incluant la vérification des erreurs, la recherche et le changement de mémoire par lot.
Help	Permet de se reporter aux manuels et de vérifier les informations relatives aux versions.

1.3.4 Fenêtre de réglage des objets

Cette fenêtre s'affiche en double-cliquant sur un objet placé.
Les réglages des éléments peuvent être vérifiés et modifiés.



1.3.5 Fenêtres d'affichage

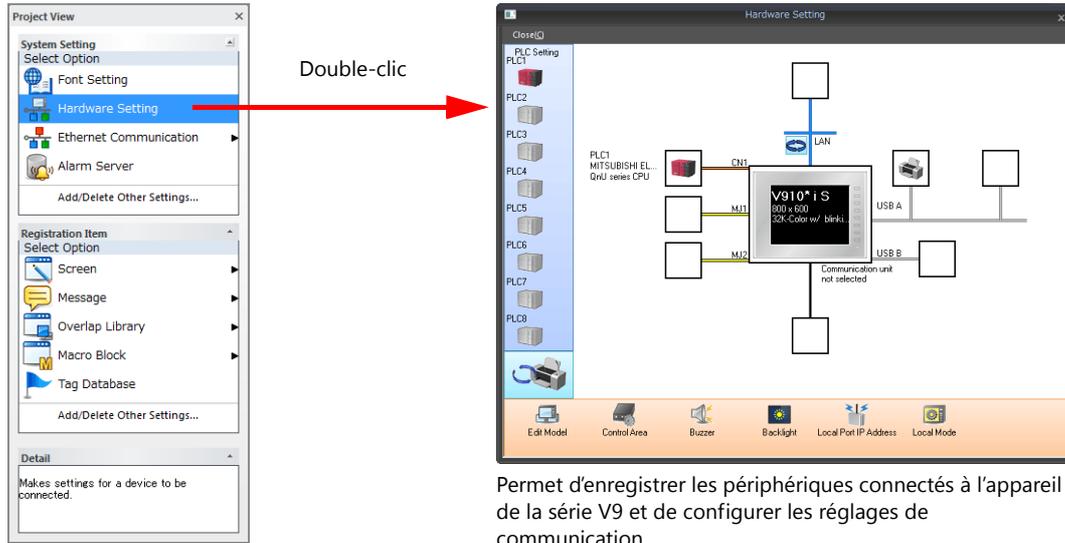
Types de fenêtres d'affichage

Élément	Description
Fenêtre d'affichage des projets	Permet de vérifier la structure des données d'écran et les réglages.
Fenêtre d'affichage des catalogues	Permet de vérifier le type des éléments placés sur un écran. Les éléments affichés peuvent être sélectionnés et disposés en les glissant à l'aide de la souris.
Fenêtre d'affichage de la liste des objets	Permet de vérifier les objets placés sur les écrans et les fenêtres dans une liste.
Fenêtre d'affichage des objets de fonction	Permet de configurer et de vérifier les objets qui occupent une zone sur l'écran (tels que les modes audio, macro et les macros de programmation de temporisation).

Fenêtre d'affichage des projets

Permet de double-cliquer sur les objets à vérifier et de modifier leurs réglages.

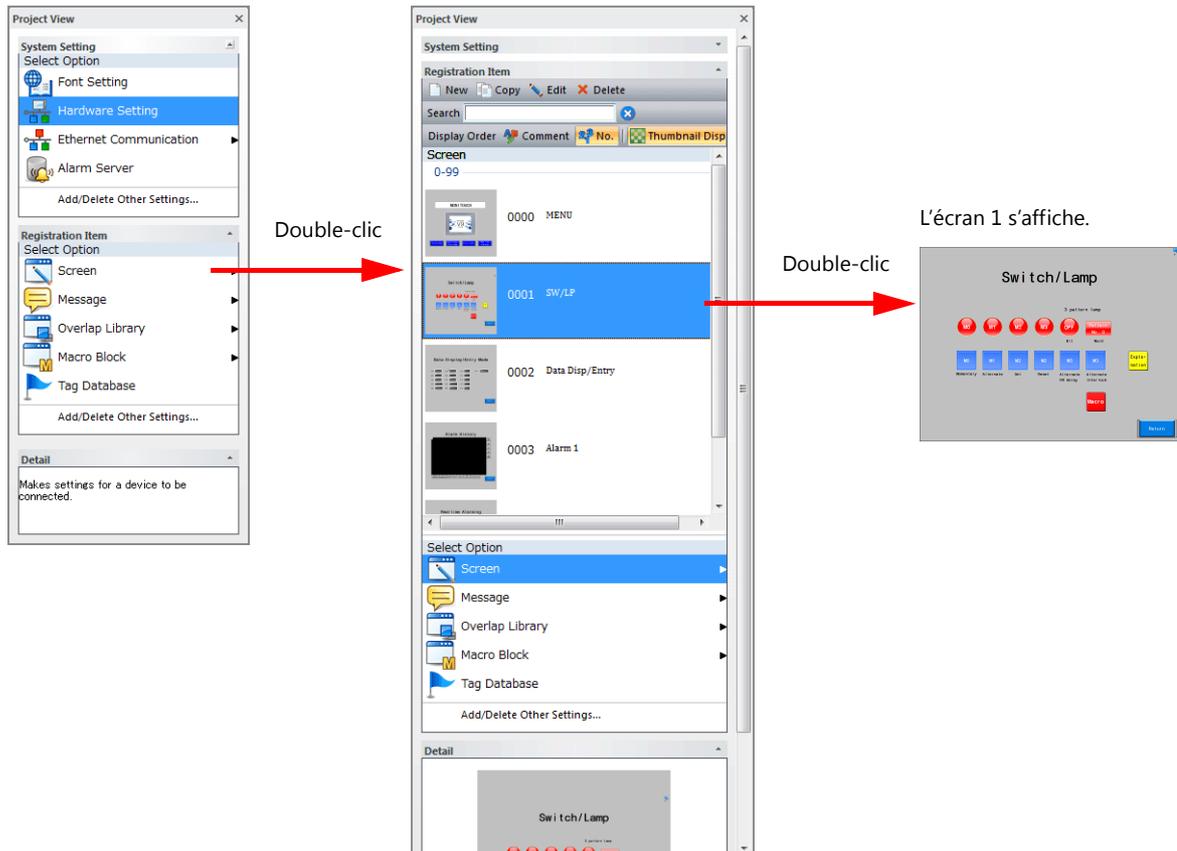
Exemple : Réglages matériels



Permet d'enregistrer les périphériques connectés à l'appareil de la série V9 et de configurer les réglages de communication.

Pour plus de détails, se reporter à la page 3-3.

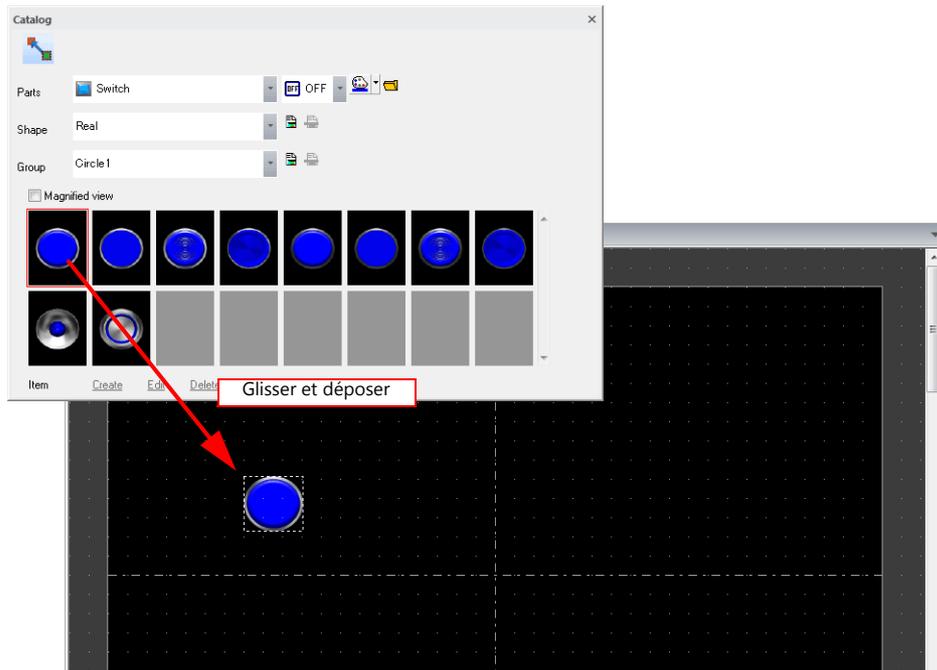
Exemple : Ecran



L'écran 1 s'affiche.

Fenêtre d'affichage des catalogues

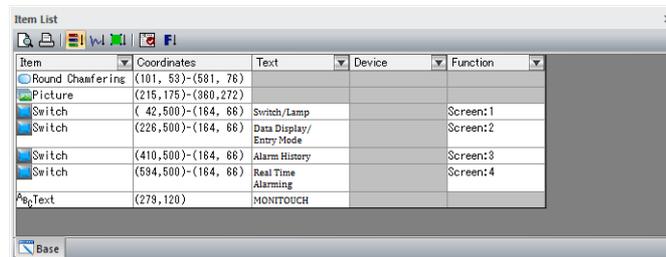
Utiliser cette fenêtre d'affichage lors du placement d'éléments. Choisir les éléments et les placer sur l'écran.



Fenêtre d'affichage de la liste des objets

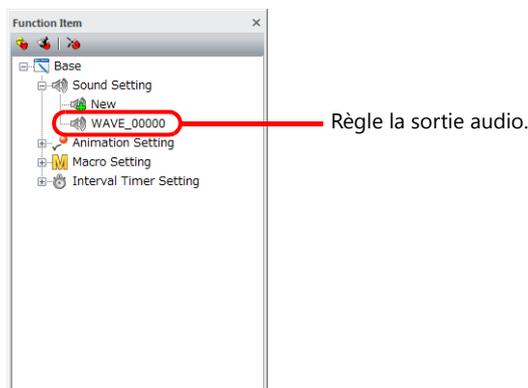
Cette fenêtre d'affichage affiche une liste des objets placés sur l'écran.

Pour changer les réglages des objets qui sont difficiles à localiser ou à sélectionner, utiliser cette fenêtre pour sélectionner aisément l'objet à modifier.



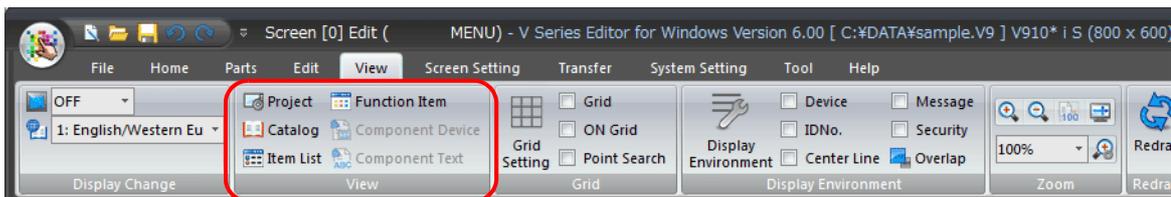
Fenêtre d'affichage des objets de fonction

Permet de configurer et de vérifier les objets qui occupent une zone sur l'écran (tels que les modes audio, animations, macro et les macros de programmation de temporisation).



Méthode d'affichage

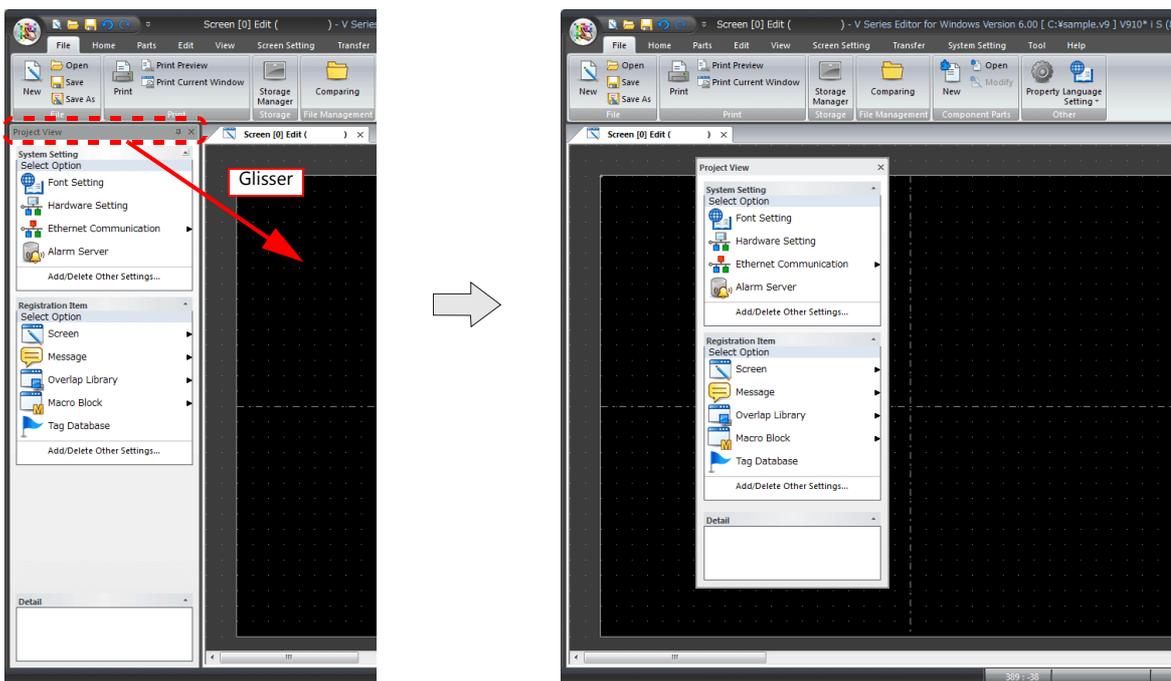
Utiliser [View] sur le menu ruban pour sélectionner et afficher les fenêtres d'affichage respectives.



Méthode de déplacement

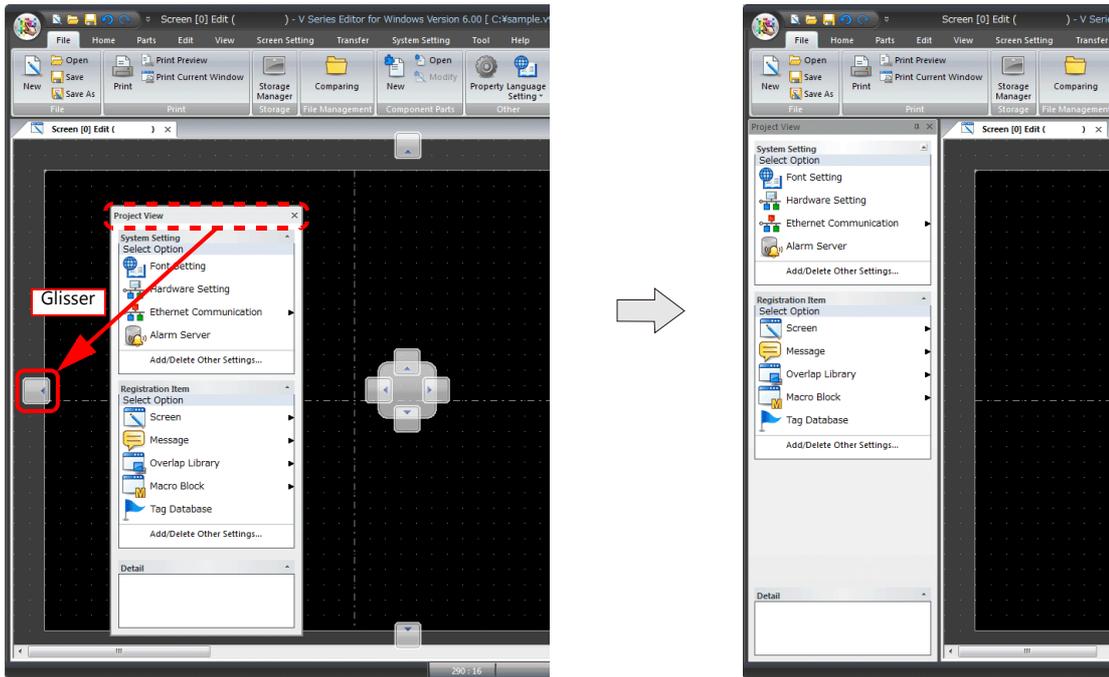
Les fenêtres d'affichage affichées peuvent être déplacées dans l'éditeur.

Double-cliquer sur la barre de titres d'une fenêtre d'affichage ou glisser la barre de titres et la placer sur une autre position pour passer la fenêtre en état flottant.



Méthode d'ancrage

Double-cliquer sur la barre de titres d'une fenêtre d'affichage ou glisser la barre de titres et la déplacer pour ancrer la fenêtre dans l'éditeur.



1.4 Méthode de spécification de mémoire

Il y a trois méthodes pour spécifier une mémoire telle que la mémoire d'un API et la mémoire interne. Sélectionner une méthode qui facilite la configuration.

1.4.1 Changement de la méthode de spécification

Effectuer un clic droit à l'emplacement suivant sur un réglage de mémoire pour afficher le menu de sélection pour la mémoire.

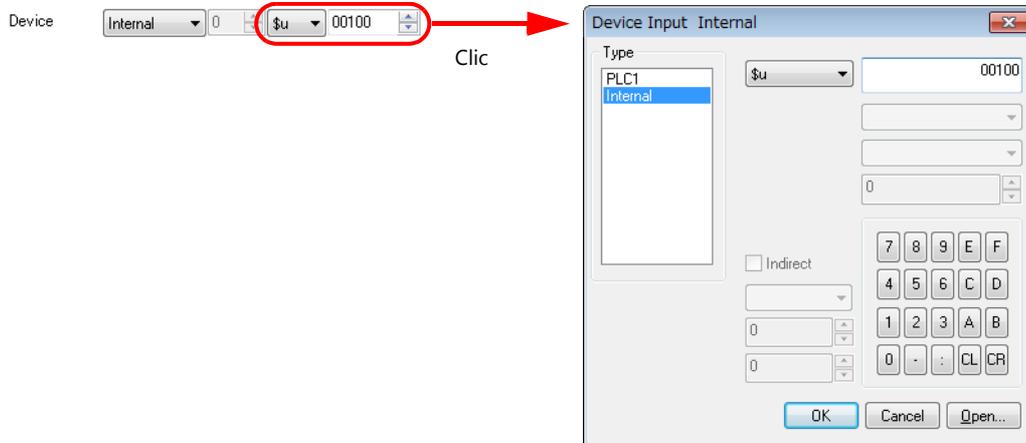
La méthode de spécification peut être changée en sélectionnant le type d'affichage souhaité.



1.4.2 Types d'affichage de mémoire et méthodes de spécification

Affichage normal

Cliquer sur un objet de réglage de mémoire affiche la fenêtre [Device Input].
Spécifier la mémoire dans cette fenêtre.



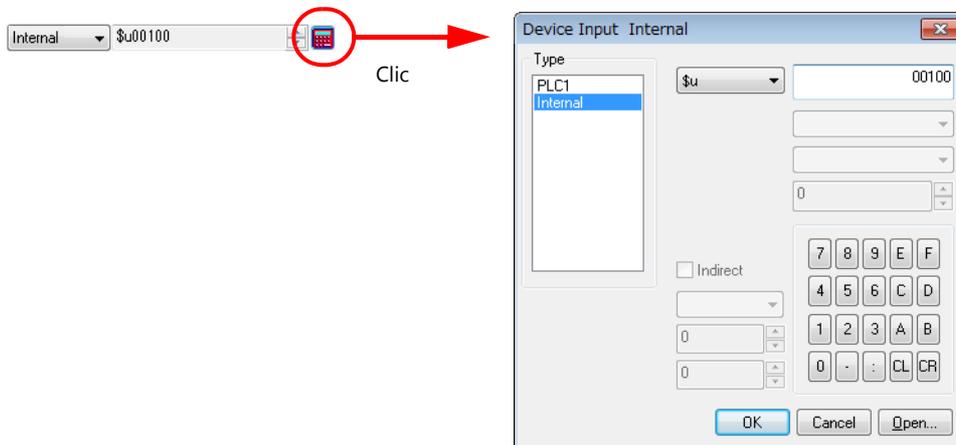
Affichage normal (pas de boîte de dialogue)

Spécifier directement la mémoire à l'aide de l'objet de réglages de la mémoire. La fenêtre [Device Input] ne s'affiche pas.



Affichage simple

Une icône de clavier rouge est affichée à côté de l'objet de réglages de la mémoire.
Cliquer sur l'icône de clavier affiche la fenêtre [Device Input].
Spécifier la mémoire dans cette fenêtre.



2 Création d'écran

2.1 Présentation de la création d'écran

2.1 Présentation de la création d'écran

Dans ce manuel, les écrans sont créés en utilisant la configuration suivante.

Modèle d'édition

V9100iS (800 x 600 pixels)

Périphériques connectés

API1 : CPU série QnU MITSUBISHI ELECTRIC
Port de connexion : CN1

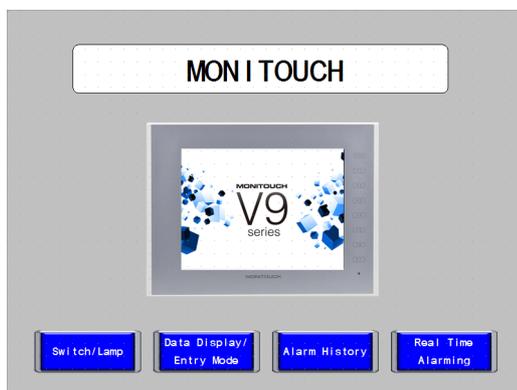
API2 à 8 : Non utilisés.

Configuration d'écran

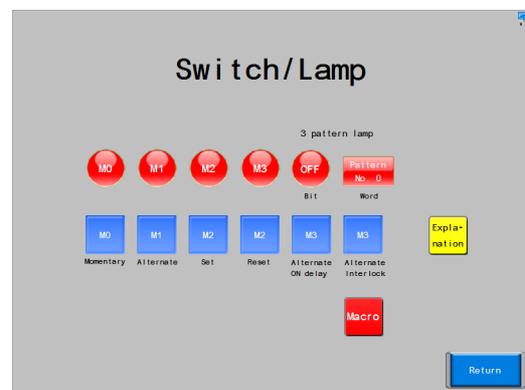
Créer les cinq écrans suivants et deux bibliothèques de fenêtres.

Ecran

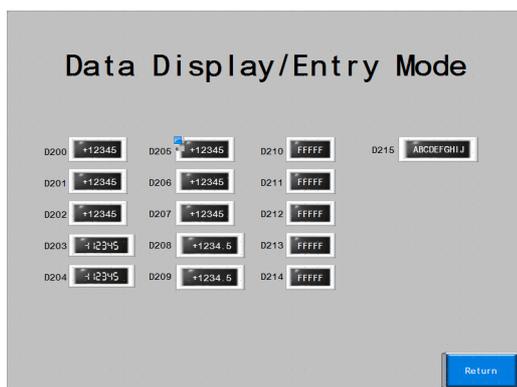
- Ecran 0



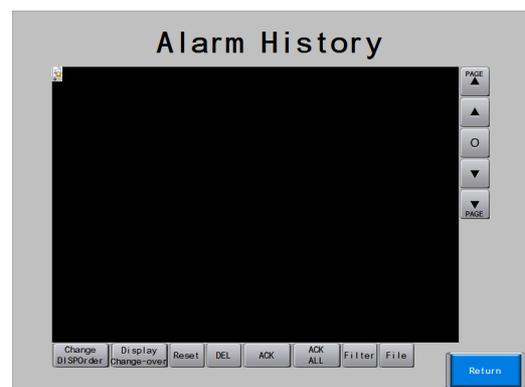
- Ecran 1



- Ecran 2



- Ecran 3

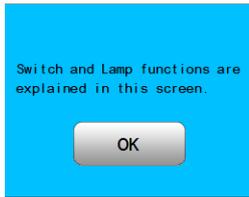


- Ecran 4



Fenêtre

- Bibliothèque de fenêtres 0



- Bibliothèque de fenêtres 1

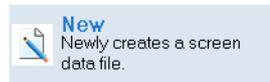


3 Réglages initiaux

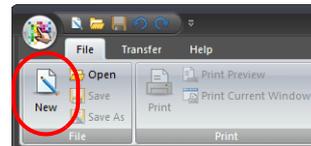
- 3.1 Procédure de création d'un nouveau fichier
- 3.2 Sélection du modèle d'édition
- 3.3 Réglages matériels
 - 3.3.1 Réglages des propriétés des API
 - 3.3.2 Réglages de la zone de contrôle
- 3.4 Réglages de la police

3.1 Procédure de création d'un nouveau fichier

1. Lancer le logiciel V-SFT version 6.
2. Cliquer sur [New].

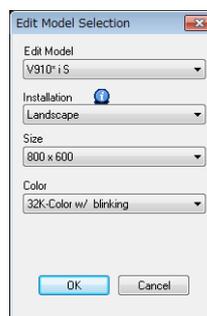


OU



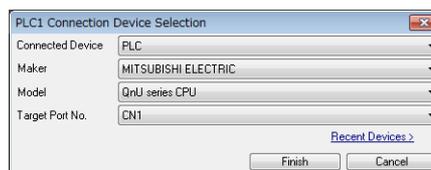
3. La fenêtre [Edit Model Selection] s'affiche.
Sélectionner le modèle pour l'édition et cliquer sur [OK].
Pour l'exemple décrit dans ce manuel, utiliser les réglages suivants.

[Edit Model] : V9100iS
 [Installation] : Landscape (Paysage)
 [Size] : 800 × 600
 [Color] : 32K-Color w/ blinking

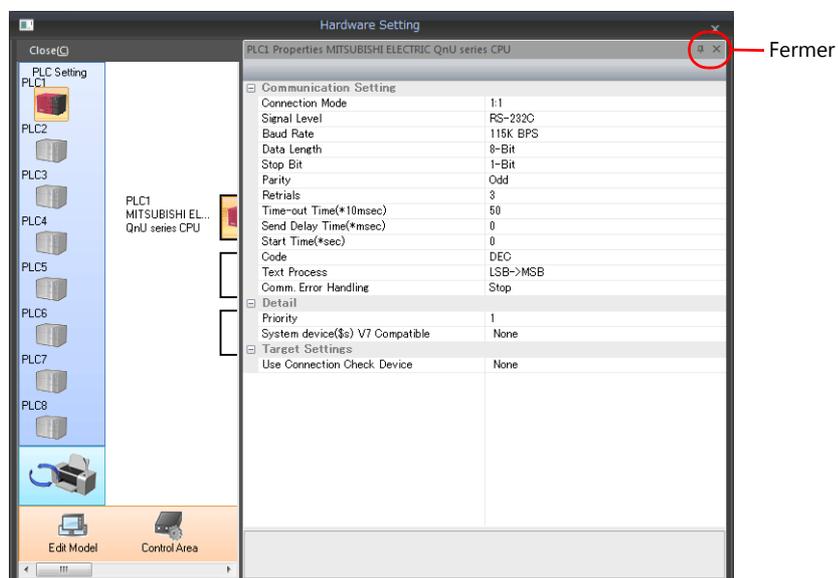


4. La fenêtre [PLC1 Connection Device Selection] s'affiche.
Sélectionner le modèle d'API, le port de connexion, puis cliquer sur [Finish].
Pour l'exemple décrit dans ce manuel, utiliser les réglages suivants.

[Connected Device] : API
 [Maker] : MITSUBISHI ELECTRIC
 [Model] : CPU série QnU
 [Target Port No.] : CN1

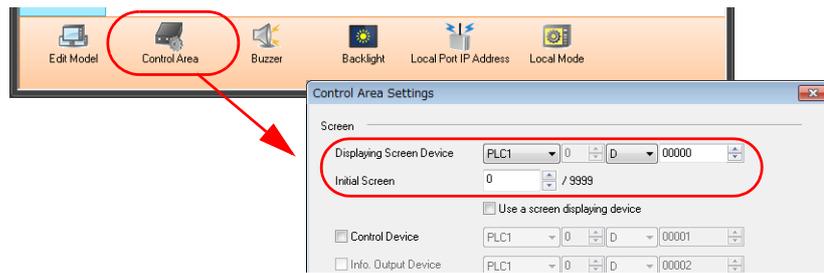


5. Les réglages matériels et les propriétés de l'API s'affichent.
Configurer les réglages de communication dans la fenêtre des propriétés de l'API puis, fermer les propriétés de l'API.

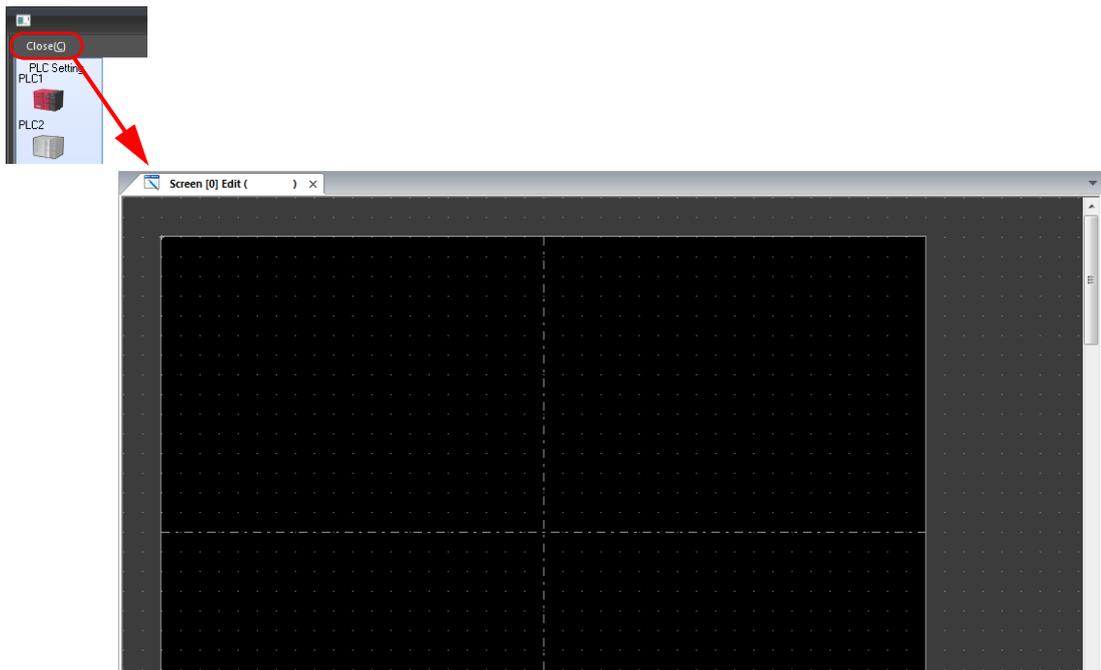


6. Cliquer sur [Control Area] et configurer les réglages suivants.

[Displaying Screen Device] : API1 mémoire D0000
 [Initial Screen] : 0



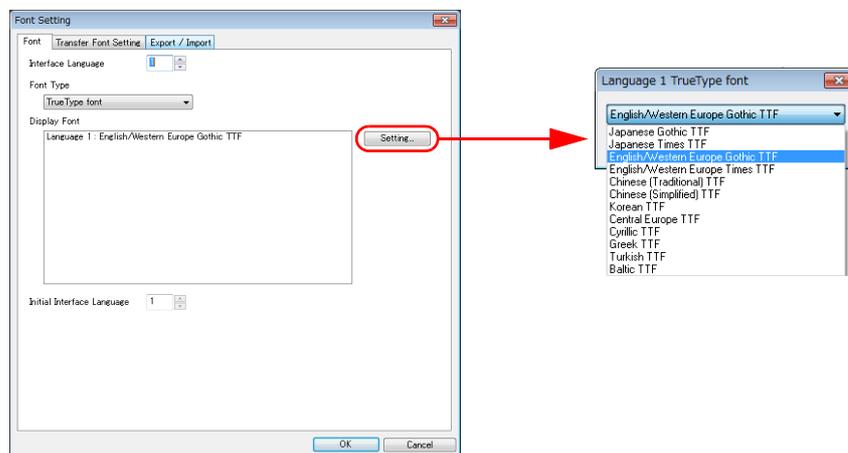
7. Cliquer sur le bouton [Close] pour fermer la fenêtre [Hardware Setting].
 La fenêtre de l'onglet [Screen [0] Edit] s'affiche.



8. Cliquer sur [System Setting] → [Multi-language Setting]. La fenêtre [Font Setting] s'affiche.



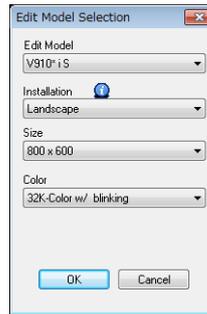
9. Régler la police à partir du bouton [Setting] et cliquer sur [OK] pour fermer la fenêtre.



Les réglages nécessaires à la création de nouvelles données d'écran sont terminés.

3.2 Sélection du modèle d'édition

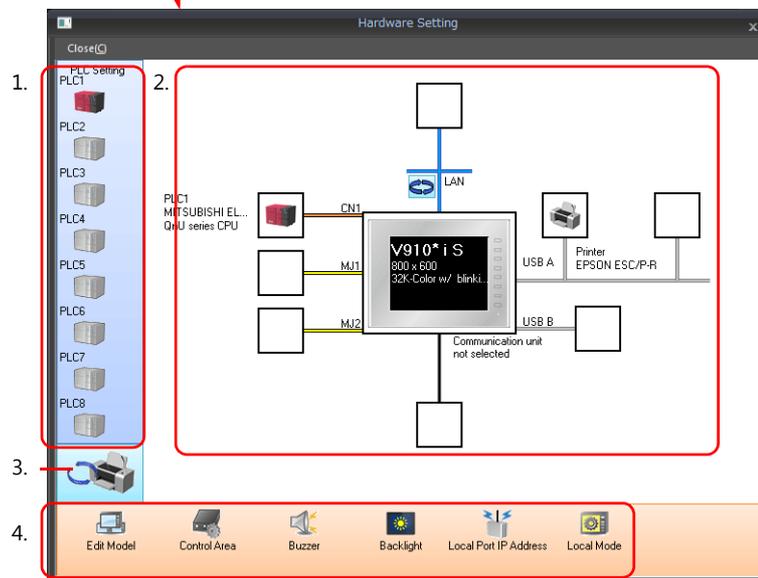
Sélectionner le modèle MONITOUCH pour l'édition.



Elément	Description
Edit Model	Permet de sélectionner un modèle.
Installation	Permet de sélectionner le sens d'installation du MONITOUCH.
Size	Permet d'afficher les résolutions d'affichage pour le modèle sélectionné.
Color	Permet de sélectionner le nombre de couleurs d'affichage.

3.3 Réglages matériels

Configurer les réglages de l'appareil de la série V9 et les réglages des périphériques qui lui sont connectés.



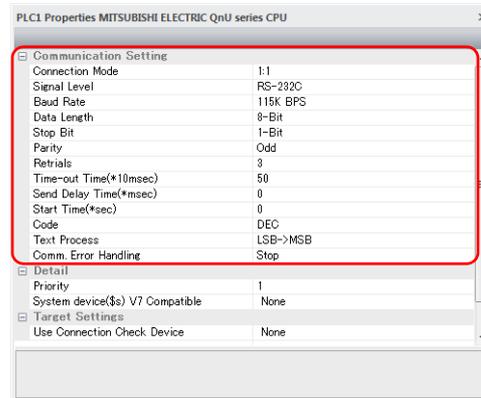
Elément	Description
1. PLC Setting	Permet de définir le périphérique (API/contrôleur de température/servo/inverseur/lecteur de codes à barres etc.) à connecter aux API (API1 à API8).
2. Connection diagram	Permet d'afficher les périphériques configurés pour la connexion. Les réglages des périphériques et de communication peuvent être modifiés.
3. PLC Setting/Other Devices toggle	Permet de commuter l'affichage entre les réglages des API et les autres réglages. L'affichage change lors de chaque clic sur le bouton.
4. Unit settings	Permet de configurer les réglages de l'appareil de la série V9.



Pour obtenir des détails concernant les réglages matériels, se reporter au manuel "V9 Series Connection Manual".

3.3.1 Réglages des propriétés des API

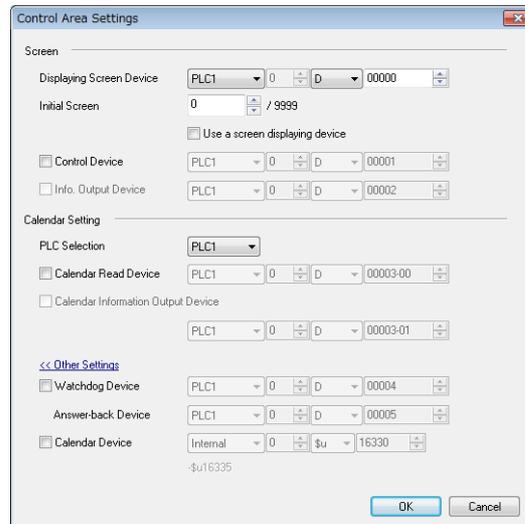
Configurer les réglages des API connectés à l'appareil de la série V9.
Faire correspondre les réglages de communication avec ceux de l'API concerné.



Pour obtenir des détails concernant les réglages des propriétés des API, se reporter au manuel "V9 Series Connection Manual".

3.3.2 Réglages de la zone de contrôle

Spécifier la mémoire à utiliser pour commuter les écrans par des commandes depuis un périphérique connecté.
L'écran initial affiché au démarrage de l'appareil de la série V9 est également réglé ici.



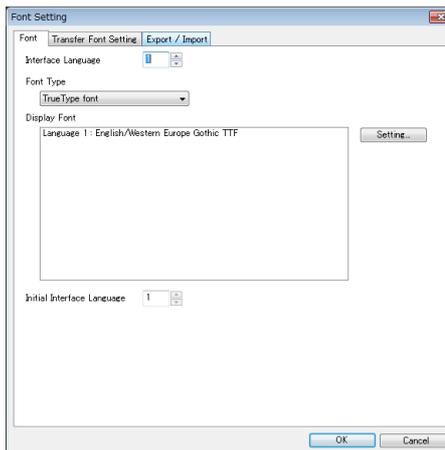
Élément		Description
Screen	Displaying Screen Device	La mémoire utilisée lors de la commutation d'écrans à l'aide d'une commande externe. Lorsque le numéro d'écran à afficher est spécifié, l'affichage commute sur l'écran correspondant. Si un écran a été commuté à l'aide d'un commutateur interne, le numéro de l'écran affiché actuel est enregistré dans cette mémoire.
	Initial Screen	Permet de régler le numéro de l'écran à afficher au démarrage. Si la case [Use a screen displaying device] est cochée, le numéro d'écran réglé pour [Displaying Screen Device] est affiché en tant qu'écran initial.
	Control Device	Pour en savoir plus, se reporter au manuel "V9 Series Reference Manual"
	Info. Output Device	
Calendar Setting	PLC Selection	Ce réglage est disponible lorsque l'horloge interne de l'appareil de la série V9 n'est pas utilisée. Les données de calendrier sont lues depuis le périphérique sélectionné (API1 à API8).
	Calendar Read Device	Les données du calendrier sont lues depuis l'API lorsque ce bit est réglé sur ON.
	Calendar Information Output Device	L'état de la mémoire pour la sortie automatique de la lecture du calendrier.

Elément		Description
Other Settings	Watchdog Device	Lorsque les données sont enregistrées dans cette zone, les mêmes données sont écrites dans [Answer-back Device] après l'affichage de l'écran.
	Answer-back Device	En utilisant cette fonction, ces bits peuvent être utilisés pour la surveillance du contrôleur de séquence ou le balayage de l'affichage. * Pour en savoir plus, se reporter au manuel "V9 Series Connection Manual".
	Calendar Device	Ce réglage est disponible lorsque l'horloge interne de l'appareil de la série V9 n'est pas utilisée. Ce bit doit être utilisé de manière différente selon que l'API connecté est équipé ou non d'une fonction de calendrier. <ul style="list-style-type: none"> Lors de la connexion à un API doté d'une fonction de calendrier Lorsque les données de calendrier présentes dans l'API sont mises à jour, elles peuvent être obligatoirement lues en réglant ce bit sur ON (0 → 1). En utilisant ce bit, outre la mise à jour des données de calendrier, les données de calendrier présentes dans l'API sont automatiquement lues et mises à jour aux moments suivants. <ul style="list-style-type: none"> - A la mise sous tension - Au passage STOP → RUN - Lorsque la date change (00:00:00 AM) Lors de la connexion à un API non doté d'une fonction de calendrier Définir une zone de données de calendrier provisoires en utilisant [Calendar Device] sous [Other Settings] dans la fenêtre [Control Area Settings], et régler les données de calendrier en réglant ce bit sur ON.

3.4 Réglages de la police

Sélectionner les langues d'affichage à utiliser sur l'appareil de la série V9.

Lors de la création de données d'écran multilingues, régler le nombre de langues et la langue d'affichage dans cette fenêtre.



Elément	Description
Interface Language	Permet de régler le nombre de langues d'affichage.
Initial Interface Language	Permet de sélectionner la langue à afficher au démarrage.
Font Type	Permet de sélectionner le type de police à utiliser.
Display Font	Utiliser le bouton [Setting] pour sélectionner la police d'affichage des langues 1 à 16.

MEMO

MONITOUCH

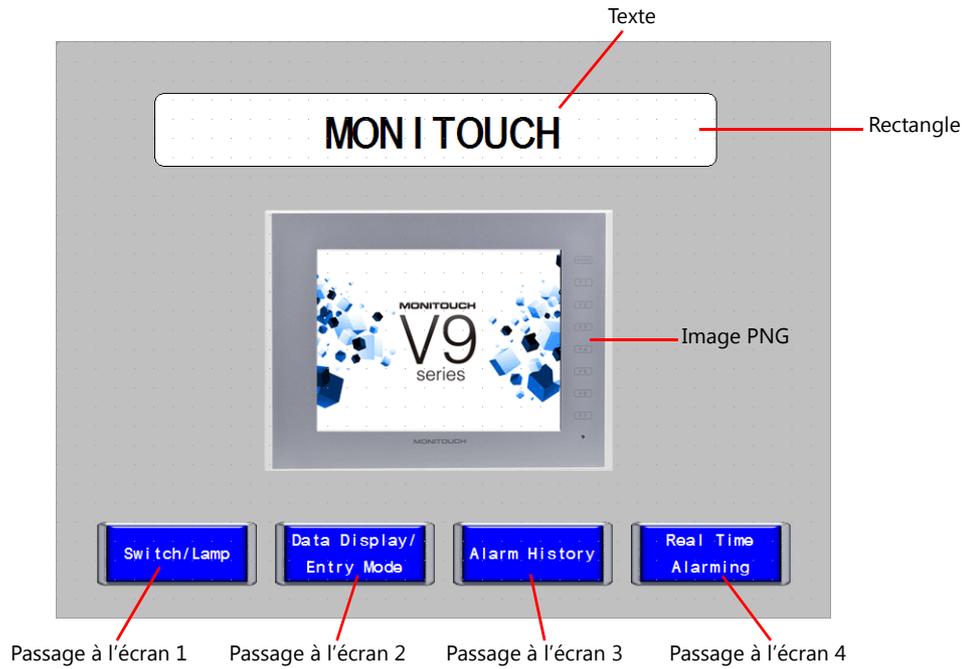


4 Création d'écrans de menu

- 4.1 Exemple d'écran
- 4.2 Procédure de création
 - 4.2.1 Enregistrement des commentaires d'écran et changement de la couleur de fond
 - 4.2.2 Création d'un rectangle
 - 4.2.3 Création de texte
 - 4.2.4 Collage de fichiers d'image
 - 4.2.5 Création de commutateurs pour le changement d'écrans
 - 4.2.6 Déplacement et alignement des objets
 - 4.2.7 Enregistrement de fichier
- 4.3 Vérification du fonctionnement de l'appareil
 - 4.3.1 Affichage des erreurs

4.1 Exemple d'écran

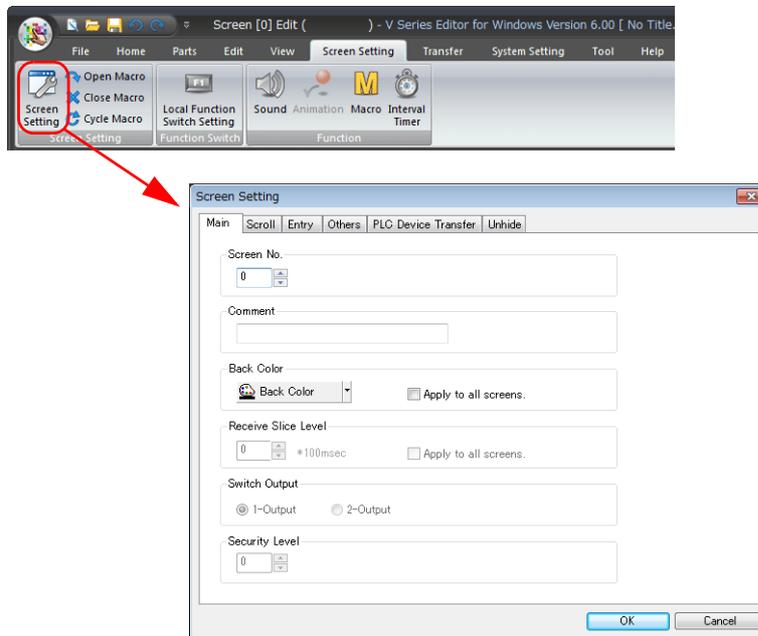
Créer un écran de menu à l'aide de l'outil de dessin et des commutateurs.



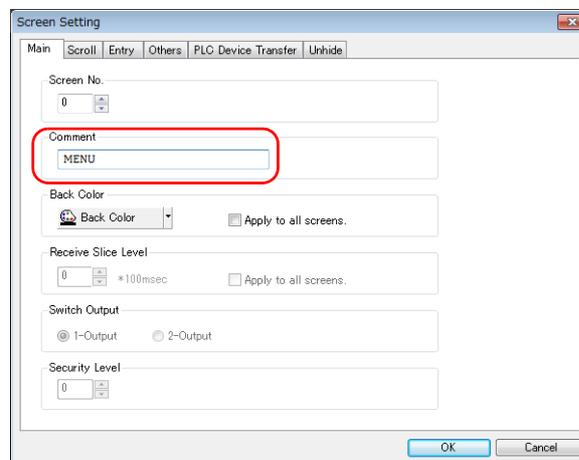
4.2 Procédure de création

4.2.1 Enregistrement des commentaires d'écran et changement de la couleur de fond

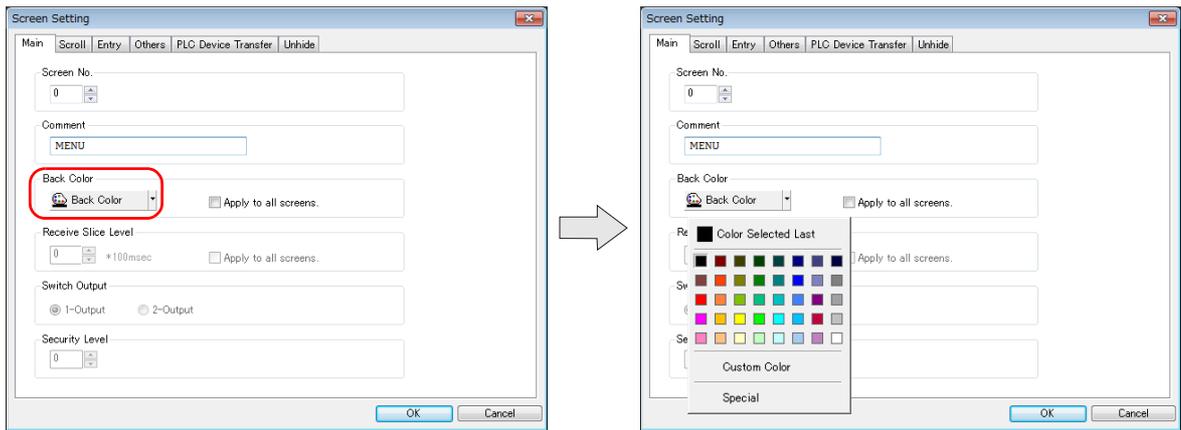
1. Cliquer sur [Screen Setting] → [Screen Setting]. La fenêtre [Screen Setting] s'affiche.



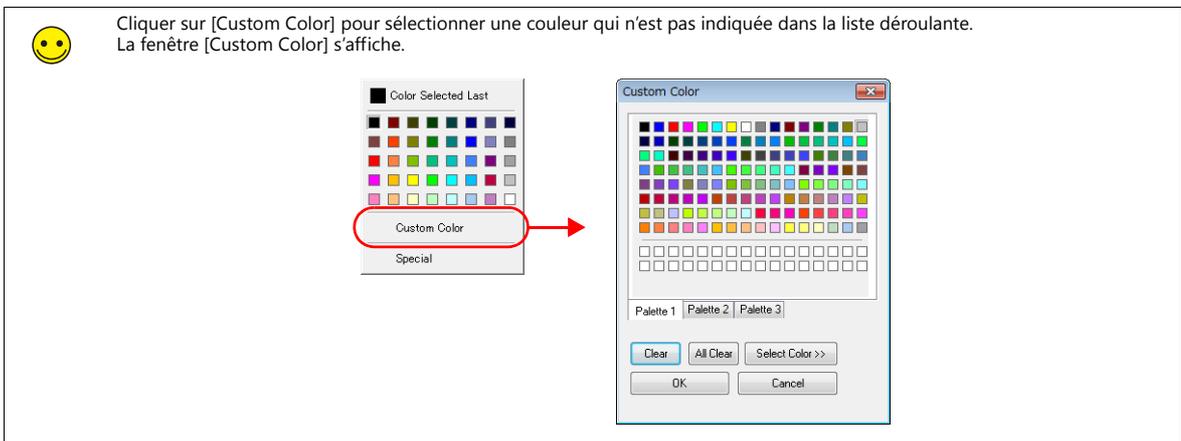
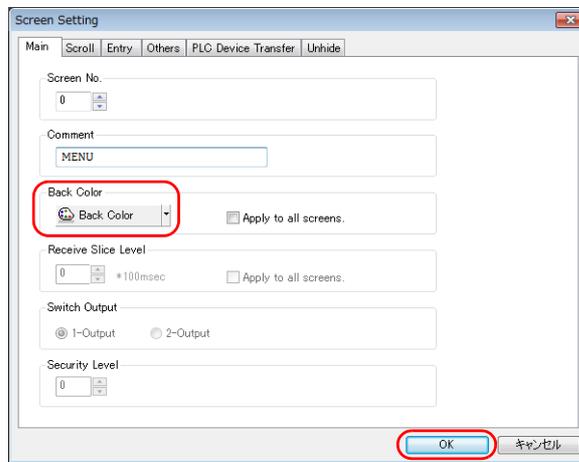
2. Enregistrer un commentaire d'écran dans [Comment] sur l'onglet [Main].



3. Cliquer sur le bouton [Back Color] sur l'onglet [Main]. Une liste déroulante pour la sélection de la couleur s'affiche. Sélectionner la couleur de fond souhaitée.

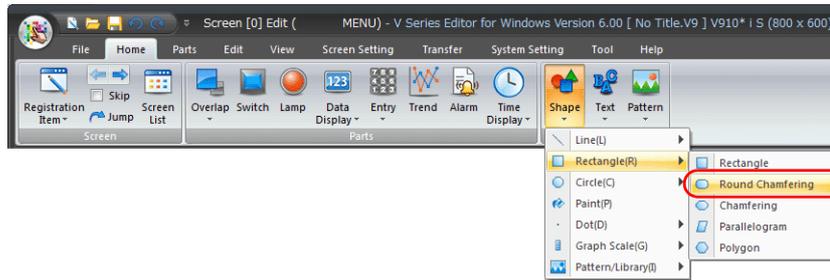


4. La couleur sélectionnée s'affiche sur l'icône. Cliquer sur [OK] change la couleur du fond.

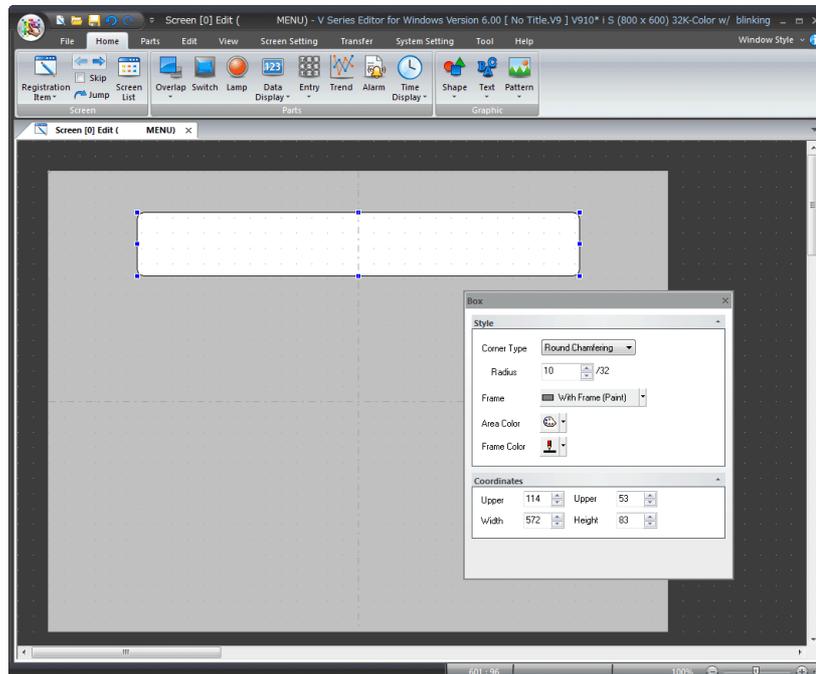


4.2.2 Création d'un rectangle

1. Cliquer sur [Home] → [Shape] → [Rectangle] → [Round Chamfering].
Le curseur de la souris devient une croix.

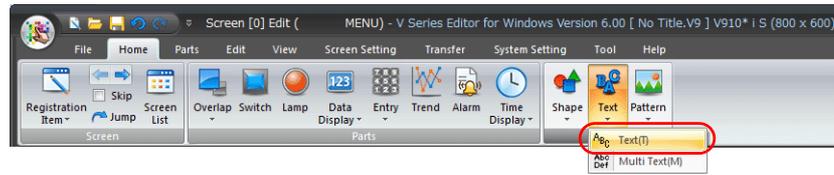


2. Glisser du point de début au point de fin sur l'écran à l'aide de la souris. Cette action dessine un rectangle.
3. Régler le style dans la fenêtre d'affichage des caractéristiques.



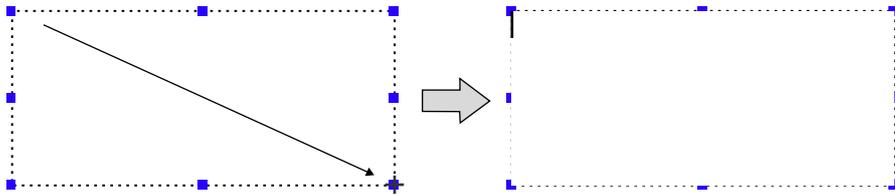
4.2.3 Création de texte

1. Cliquer sur [Home] → [Text] → [Text].
Le curseur de la souris devient une croix.



Utiliser [Multi Text] pour entrer plus de deux lignes de texte.

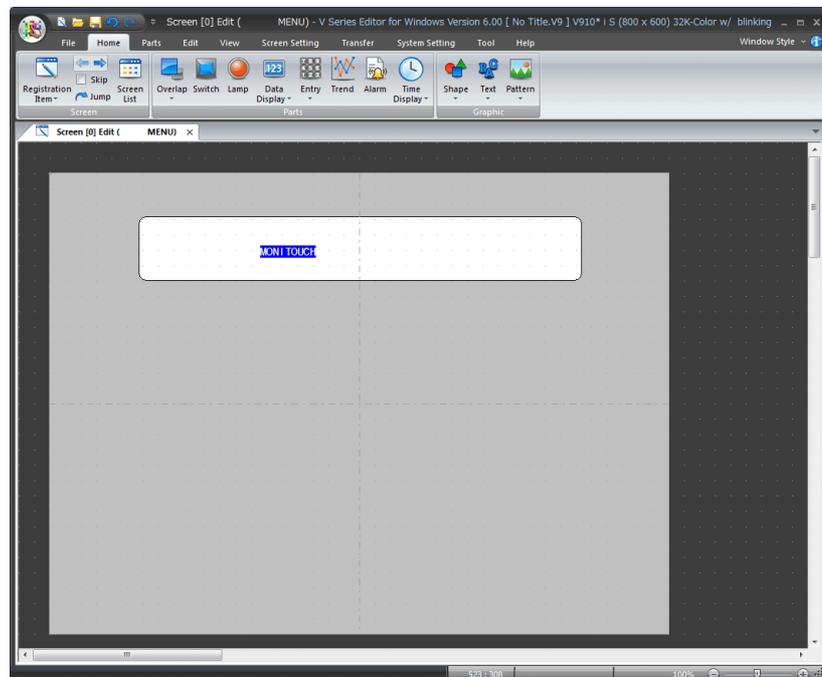
2. Glisser du point de début au point de fin sur l'écran à l'aide de la souris.
La zone spécifiée et un curseur clignotant s'affichent à l'écran.



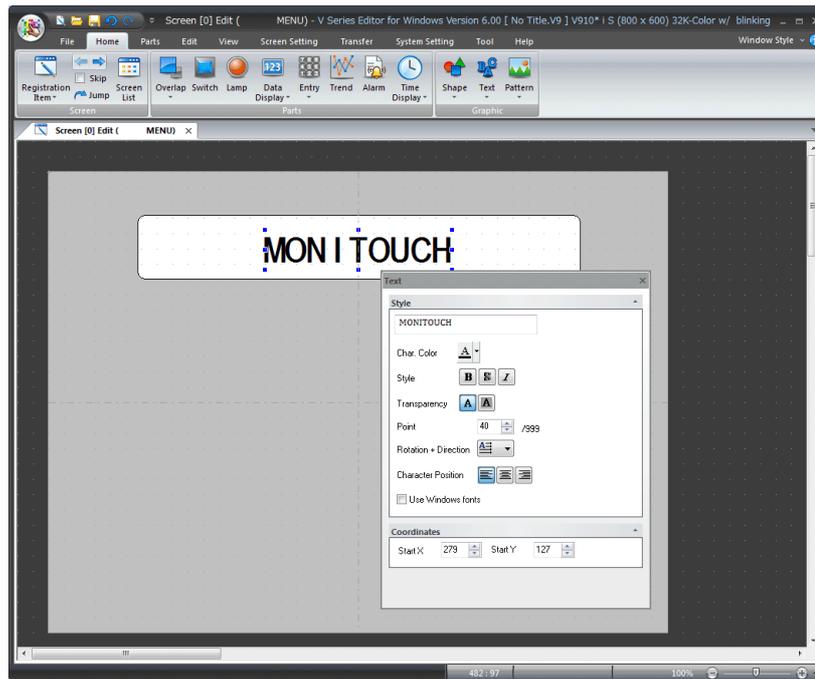
3. Entrer le texte.



4. Cliquer sur un emplacement de l'écran autre que le texte pour accepter l'entrée du texte.



5. Cliquer sur le texte pour afficher sa fenêtre d'affichage des caractéristiques. Changer les propriétés de la couleur du texte et de la taille du texte.

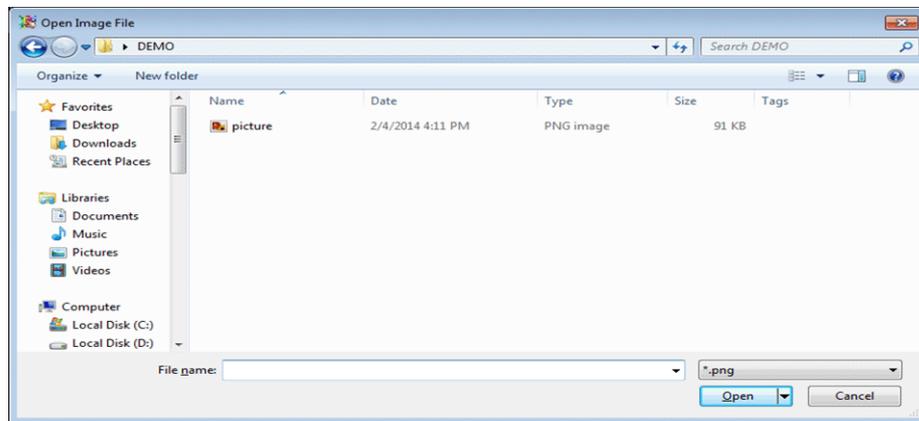


4.2.4 Collage de fichiers d'image

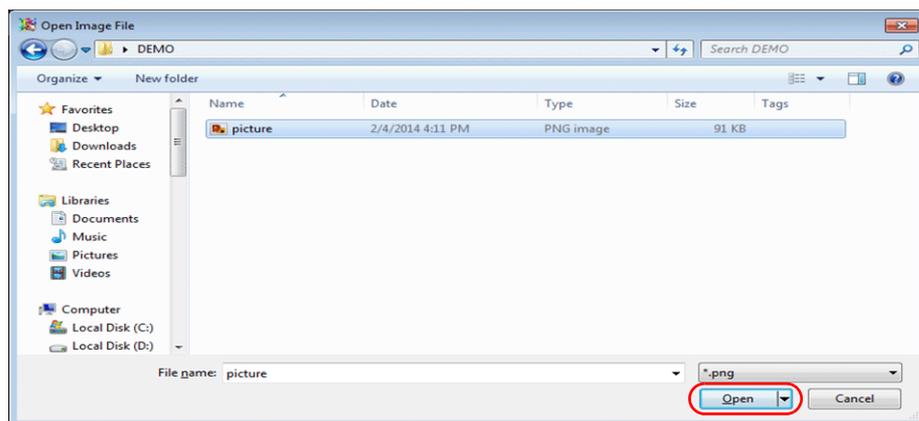
Les logos de société et les données d'image de machine peuvent être importés en tant qu'éléments image et placés sur l'écran.

Fichiers d'image importables	<ul style="list-style-type: none">• Fichiers bitmap (*.bmp)• Fichiers JPEG (*.jpg / *.jpeg)• Fichiers PNG (*.png)• Fichiers GIF (*.gif)
------------------------------	--

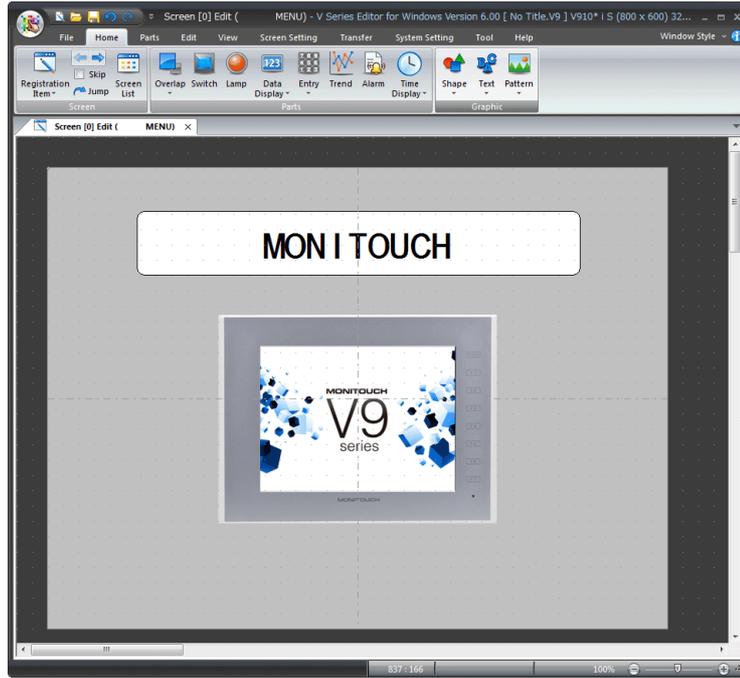
1. Cliquer sur [Home] → [Pattern] → [Picture].
La fenêtre [Open Image File] s'affiche.



2. Sélectionner le fichier à charger et cliquer sur [Open].

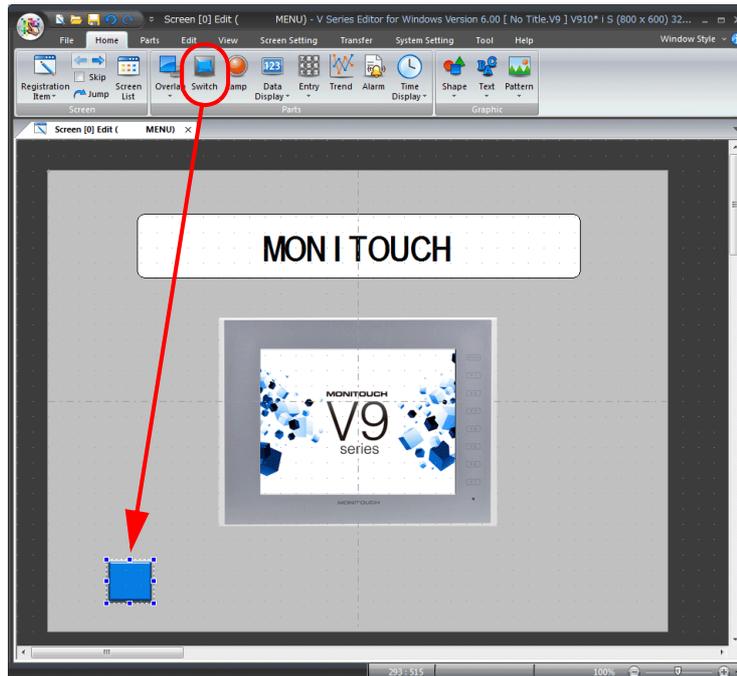


3. Placer l'image sur l'écran.



4.2.5 Création de commutateurs pour le changement d'écrans

1. Cliquer sur [Home] → [Switch] et placer un commutateur.

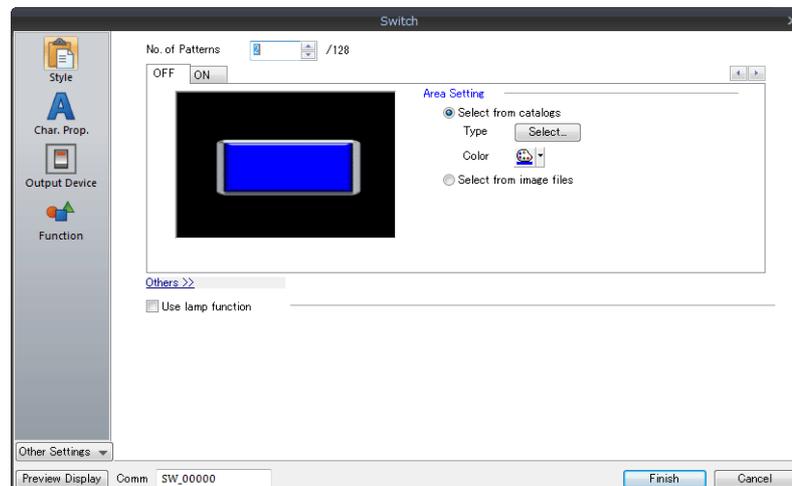


2. Ajuster la taille du commutateur placé.
Cliquer sur le commutateur affiche des poignées qui peuvent être glissées à l'aide de la souris pour ajuster la taille et la forme.



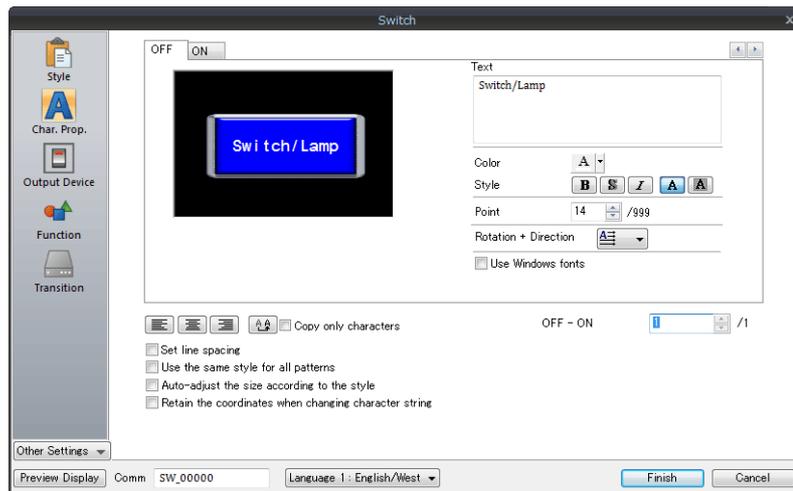
3. Double-cliquer sur le commutateur pour afficher la fenêtre des réglages et configurer ces réglages.
 - Style

Permet de régler ON/OFF les couleurs du commutateur.



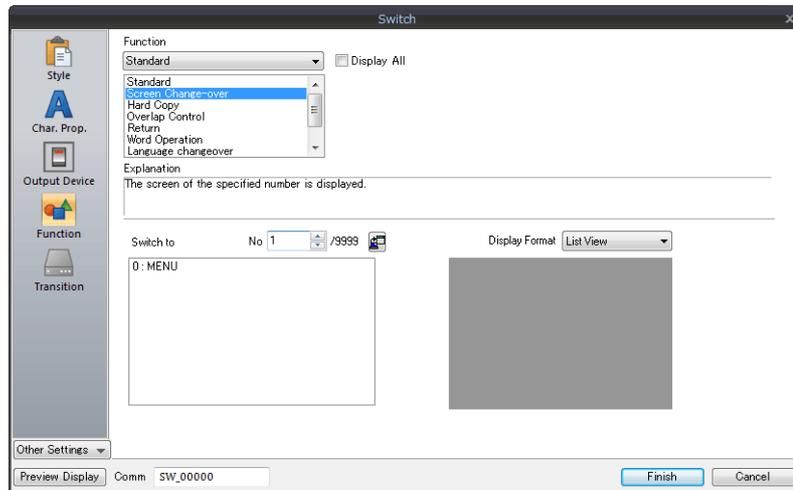
Motif	Couleur
OFF	Bleu
ON	Bleu foncé

- Char. Prop.
Permet de régler le texte affiché sur le commutateur.



Élément	Description	Réglages
Text	Permet d'enregistrer le texte à afficher sur le commutateur.	Switch/lamp
Color Style Point Rotation + Direction Use Windows fonts	Permet de régler les propriétés incluant la couleur de texte, le style et la taille du texte.	-

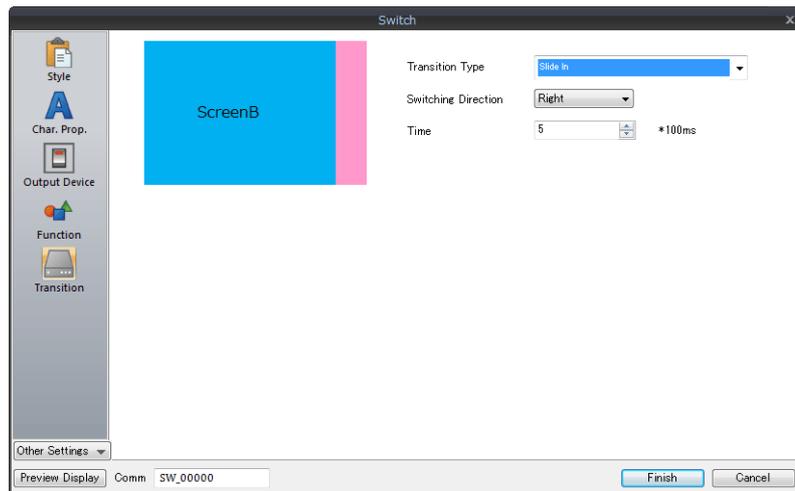
- Function
Permet de régler la fonction à effectuer lorsque le commutateur est actionné.



Élément	Description	Réglages
Function	Permet de sélectionner une fonction.	Screen Change-over
Switch to No.	Permet de spécifier l'écran de destination de la commutation.	1

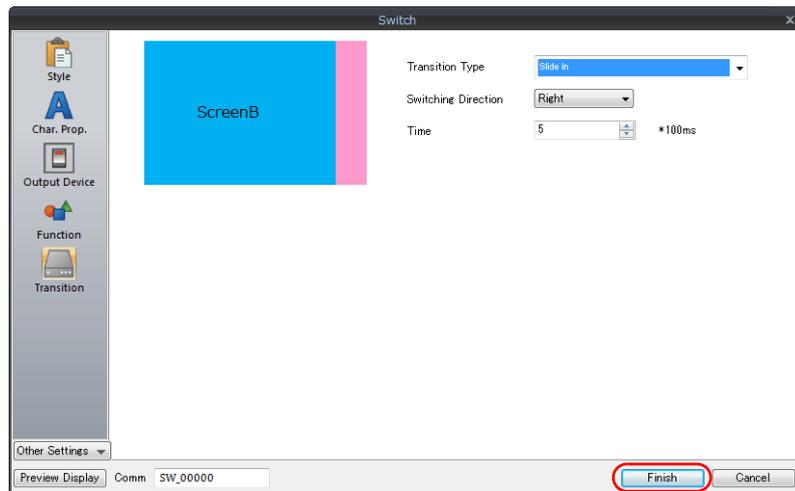
- Transition

Ce réglage est disponible lorsque la fonction du commutateur est "Screen Change-over" (Permutation d'écran).
Ajouter un effet de transition lors de la permutation entre les écrans.



Élément	Description	Réglages
Transition Type	Permet de sélectionner le type d'effet lorsque l'écran est commuté.	Slide In
Switching Direction	Permet de sélectionner le sens de la commutation lors de l'utilisation de l'effet de glissement.	→
Time	Permet de régler la durée de l'opération de commutation.	5 × 100 ms

4. Lorsque les réglages sont terminés, cliquer sur [Finish] pour fermer la fenêtre de réglages des objets.

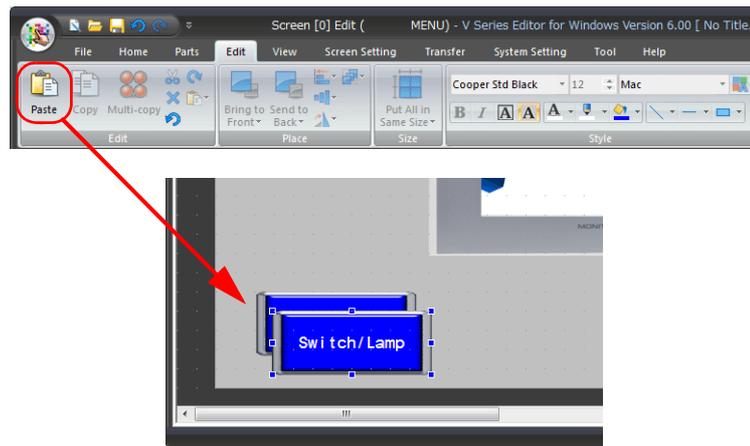


5. Copier le commutateur.

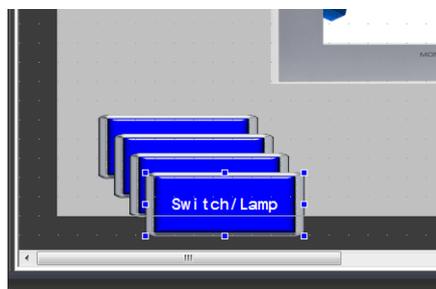
Lorsque le commutateur est sélectionné (poignées affichées), cliquer sur [Edit] → [Copy].



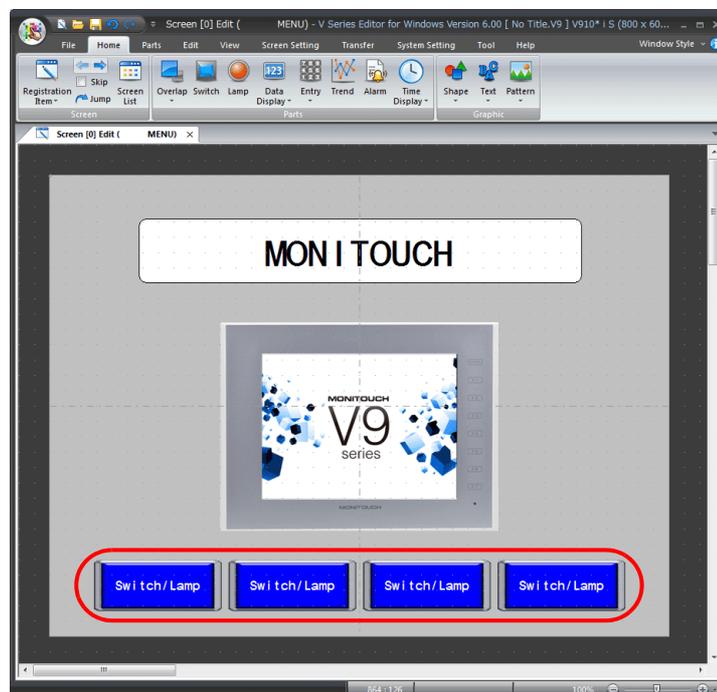
- Coller le commutateur copié à l'étape 5.
Cliquez sur [Edit] → [Paste] pour placer un commutateur supplémentaire sur l'écran.



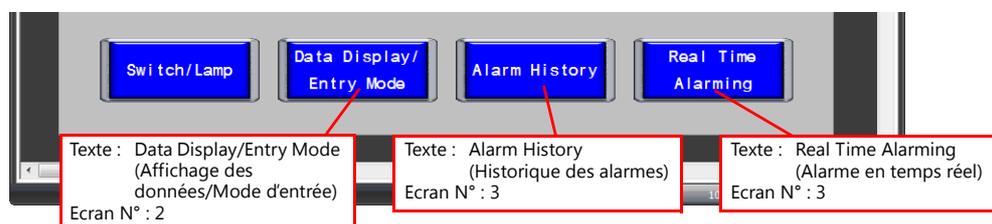
- Répéter les étapes 5 et 6 jusqu'à obtenir un total de quatre commutateurs sur l'écran.



- Disposer les commutateurs créés comme indiqué ci-dessous.



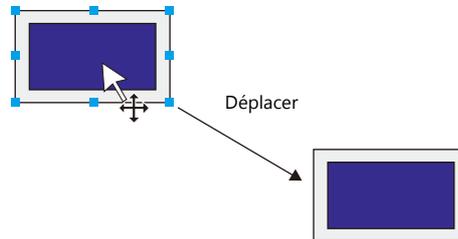
- Changer les propriétés et les numéros d'écran de destination des trois commutateurs copiés comme indiqué ci-dessous.



4.2.6 Déplacement et alignement des objets

Déplacer

1. Cliquer sur un élément. Des poignées s'affichent autour de lui.
2. A l'aide du curseur de la souris affichant une icône de déplacement, glisser l'élément vers une autre position.



😊 L'élément peut également être réglé en utilisant [Start X] et [Start Y] dans les réglages [Detail] de la fenêtre de réglages des objets.

Point de début

Switch

Coordinates

Start X 51 Start Y 485 Width 165 Height 66

Others

Process Cycle High Speed

A buzzer sounds individually

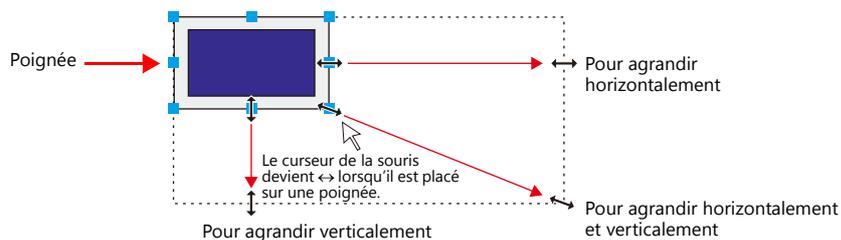
[Detail Settings>>](#)

Other Settings

Preview Display Comm SW_00000 Finish Cancel

Agrandissement et réduction de la taille de l'élément

1. Cliquer sur un élément. Des poignées s'affichent autour de lui.
2. Placer le curseur de la souris sur une poignée. Le curseur de la souris devient un curseur ↔.
3. Glisser la poignée à l'aide du curseur ↔ de la souris.



😊 La position de l'élément peut également être réglée en utilisant [Width] et [Height] dans les réglages [Detail] de la fenêtre de réglages des objets.

Largeur

Hauteur

Switch

Coordinates

Start X 51 Start Y 485 Width 165 Height 66

Others

Process Cycle High Speed

A buzzer sounds individually

[Detail Settings>>](#)

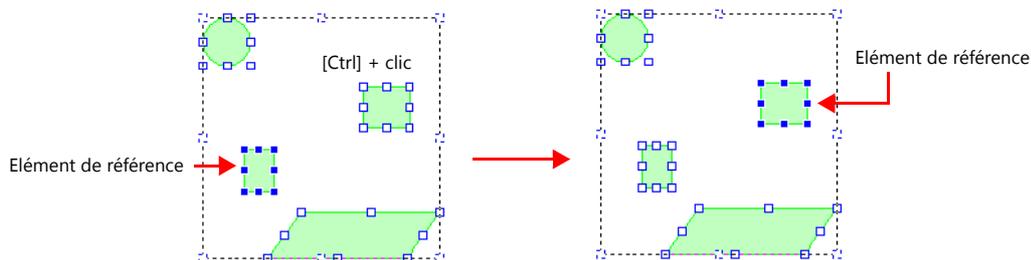
Other Settings

Preview Display Comm SW_00000 Finish Cancel

Alignement des éléments et correspondance de taille

Aligner les positions et faire correspondre les tailles de plusieurs éléments en une seule fois.

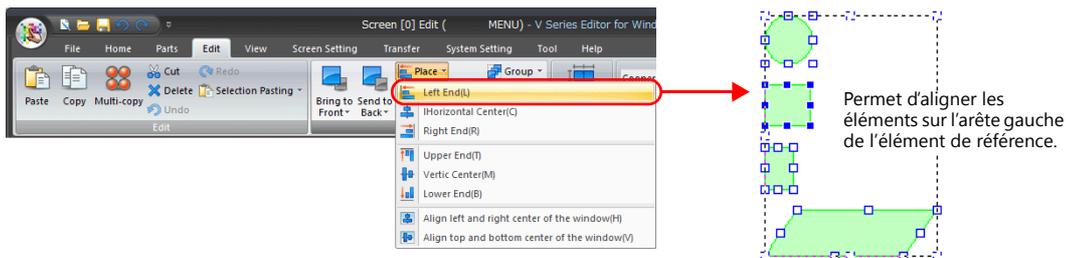
1. Sélectionner les éléments à aligner. Les poignées s'affichent autour de ces éléments.
2. Maintenir appuyée la touche [Ctrl] et cliquer sur un élément pour le changer en élément de référence. La couleur des poignées de l'élément sur lequel il a été cliqué change pour indiquer que cet élément est spécifié comme étant l'élément de référence.



3. Aligner les positions des éléments à l'aide de [Edit] → [Place/Arrangement/Put All in Same Size].



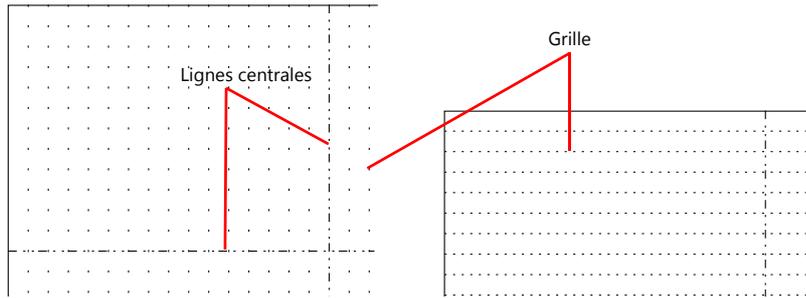
Exemple : Left End





Réglages de grille/Affichage de la ligne centrale

Utiliser [Center Line] et [Grid Setting] pour afficher les lignes centrales et les lignes de grille de référence sur l'écran pour aider au placement des éléments. Ces lignes sont uniquement affichées dans le logiciel V-SFT et non sur l'appareil.

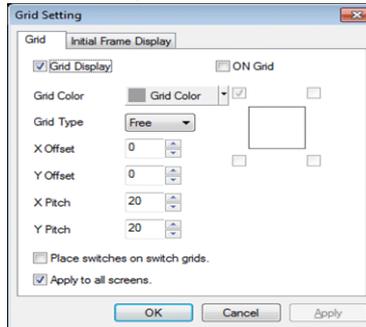


Les lignes centrales peuvent être affichées en sélectionnant [View] → groupe [Display Environment] → case à cocher [Center Line].

La grille peut être affichée en sélectionnant [View] → groupe [Grid] → case à cocher [Grid].



Les réglages incluant l'intervalle de grille peuvent être changés via [View] → [Grid Setting].



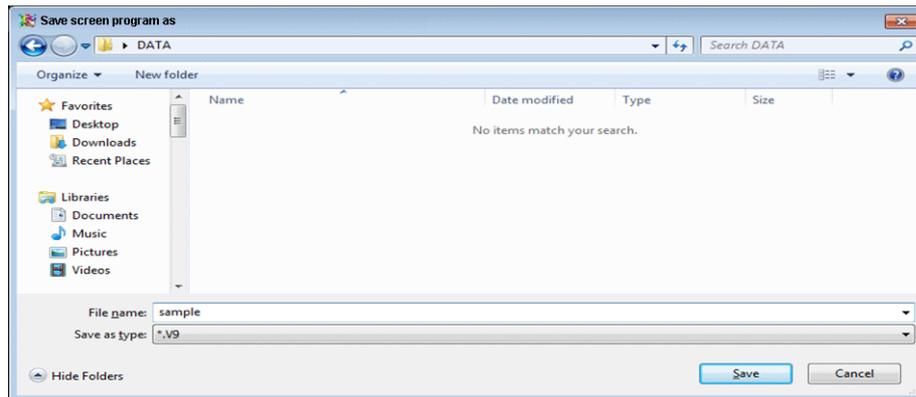
4.2.7 Enregistrement de fichier

Enregistrement en tant que nouveau fichier

1. Click [File] → [Save As].

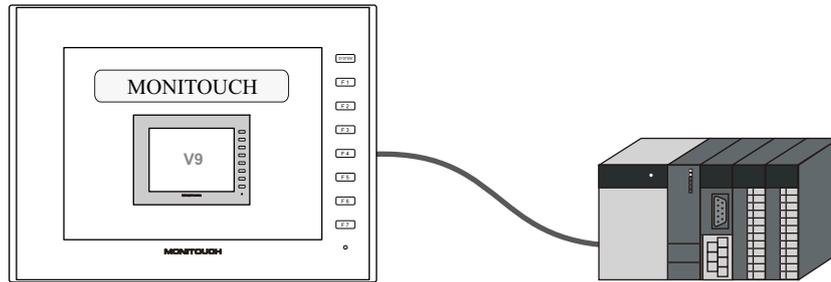


2. La fenêtre [Save screen program as] s'affiche.
Entrer le nom de fichier souhaité et cliquer sur [Save].



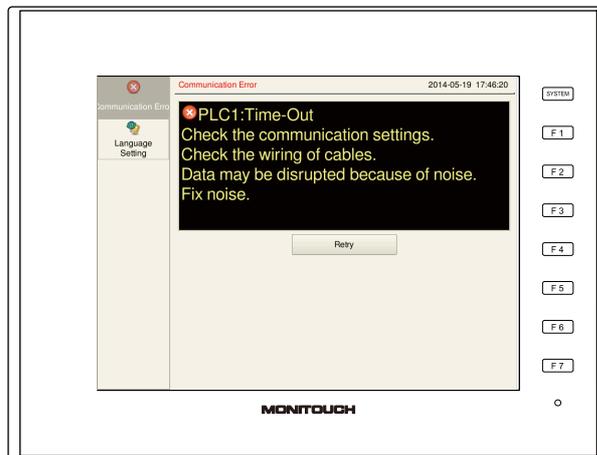
4.3 Vérification du fonctionnement de l'appareil

Les données d'écran s'affichent lorsque l'appareil de la série V9 et l'API sont connectés correctement. Vérifier que l'appareil fonctionne de manière correcte.



4.3.1 Affichage des erreurs

Erreur de communication - Délai dépassé



La communication ne s'effectue pas correctement. Les causes probables sont les suivantes :

- Le modèle sélectionné pour les données d'écran dans la fenêtre [Hardware Setting] diffère du modèle réellement connecté.
- Les paramètres de communication de l'appareil de la série V9 et de l'API ne correspondent pas.
- Le câble de communication n'est pas connecté correctement ou il est déconnecté.

MEMO

MONITOUCH

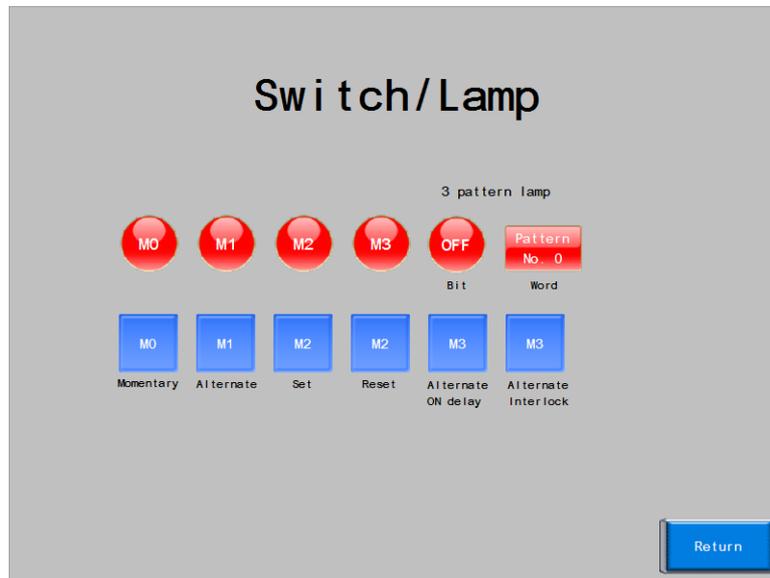


5 Création d'écrans de commutateurs et de lampes

- 5.1 Exemple d'écran
- 5.2 Procédure de création
 - 5.2.1 Création d'un nouvel écran
 - 5.2.2 Enregistrement des commentaires d'écran et changement de la couleur de fond
 - 5.2.3 Création des commutateurs
 - 5.2.4 Création des lampes
 - 5.2.5 Création d'une lampe trois motifs
 - 5.2.6 Procédure pour le changement d'éléments
 - 5.2.7 Placement du texte et d'un commutateur
Return
- 5.3 Vérification du fonctionnement de l'appareil
 - 5.3.1 Permutation d'écran
 - 5.3.2 Sortie de commutateur et affichage de lampe

5.1 Exemple d'écran

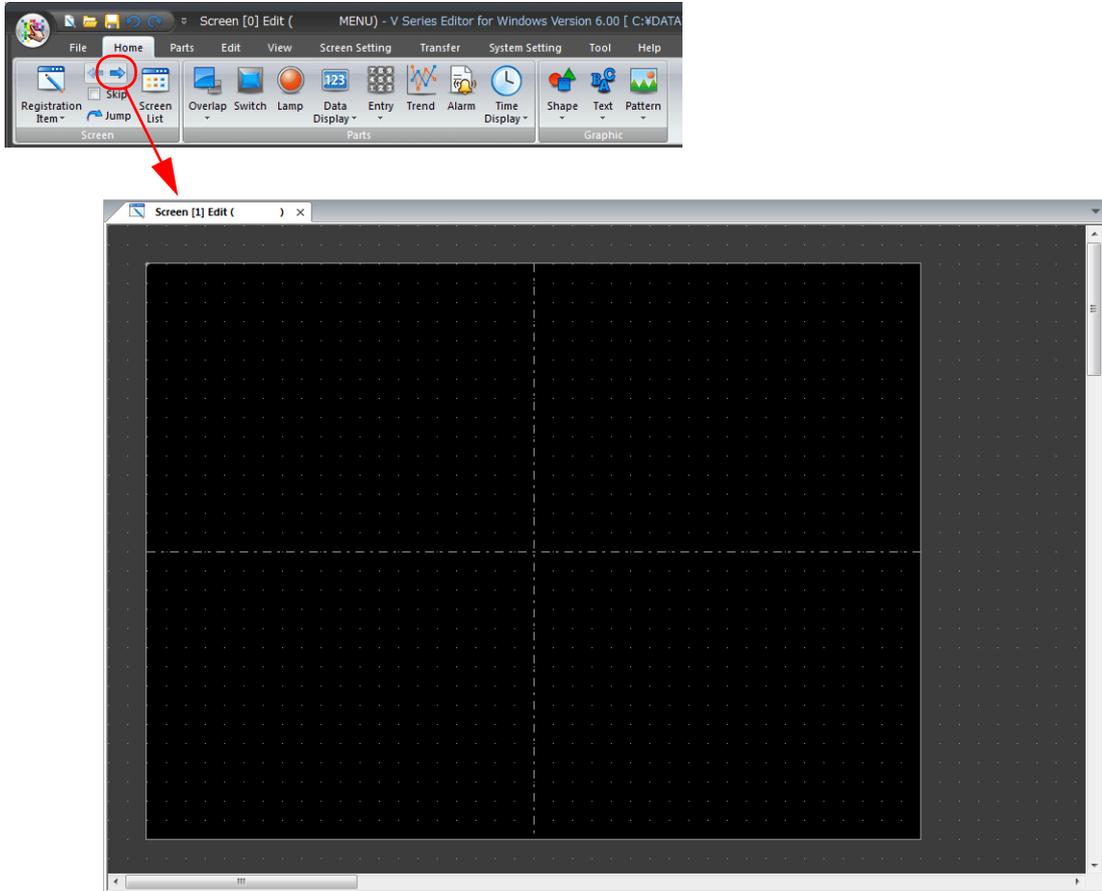
Créer l'exemple d'écran suivant qui utilise la sortie du commutateur pour allumer et éteindre des lampes et bascule sur un autre écran à l'aide d'un commutateur.



5.2 Procédure de création

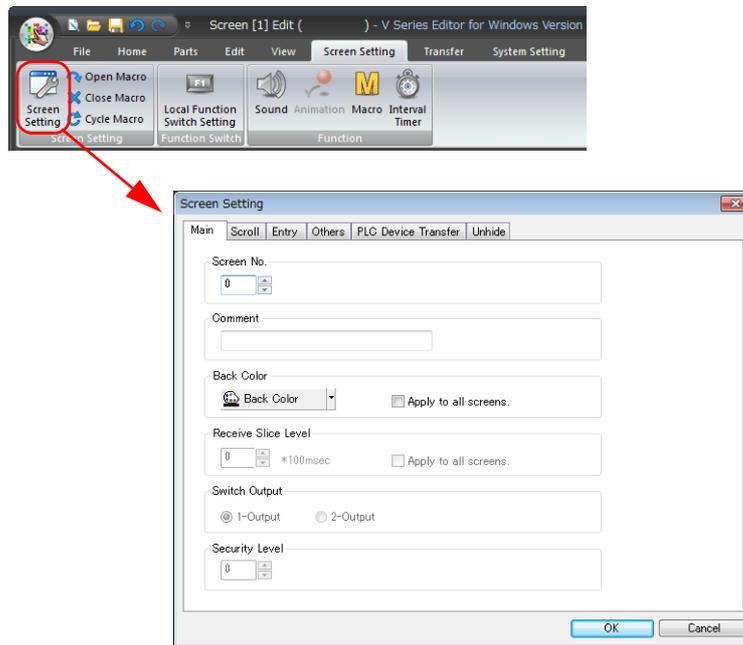
5.2.1 Création d'un nouvel écran

Cliquer sur [Home] → icône [Next Screen] pour afficher la fenêtre [Screen [1] Edit].

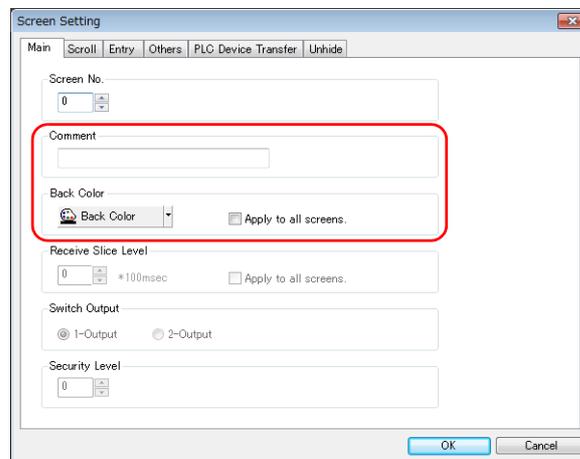


5.2.2 Enregistrement des commentaires d'écran et changement de la couleur de fond

1. Cliquer sur [Screen Setting] → [Screen Setting]. La fenêtre [Screen Setting] s'affiche.



2. Enregistrer un commentaire et changer la couleur du fond.
Pour plus de détails, se reporter à la section "5.2.2 Enregistrement des commentaires d'écran et changement de la couleur de fond".



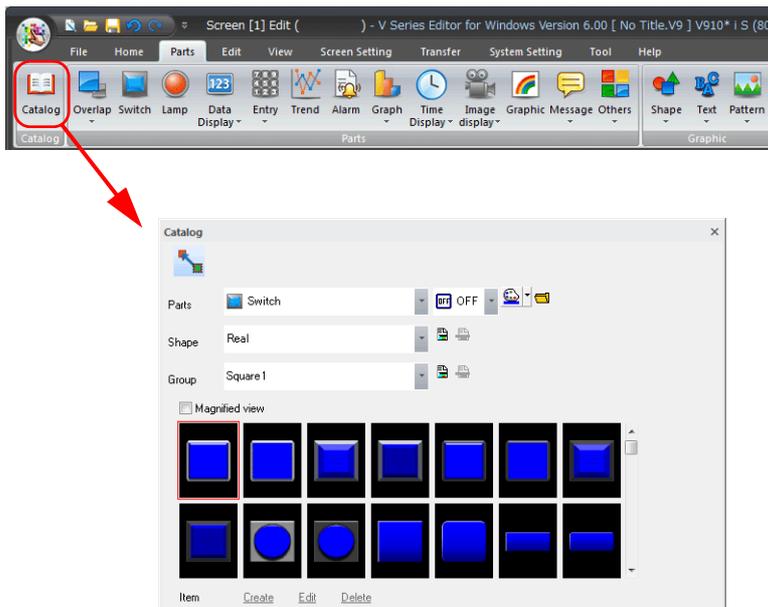
5.2.3 Création des commutateurs

Créer les éléments suivants.

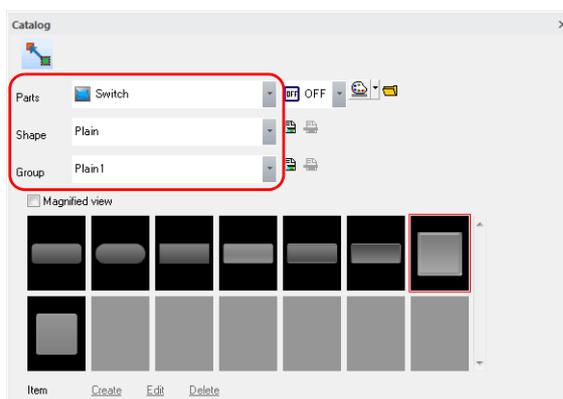


Placement et configuration du premier commutateur

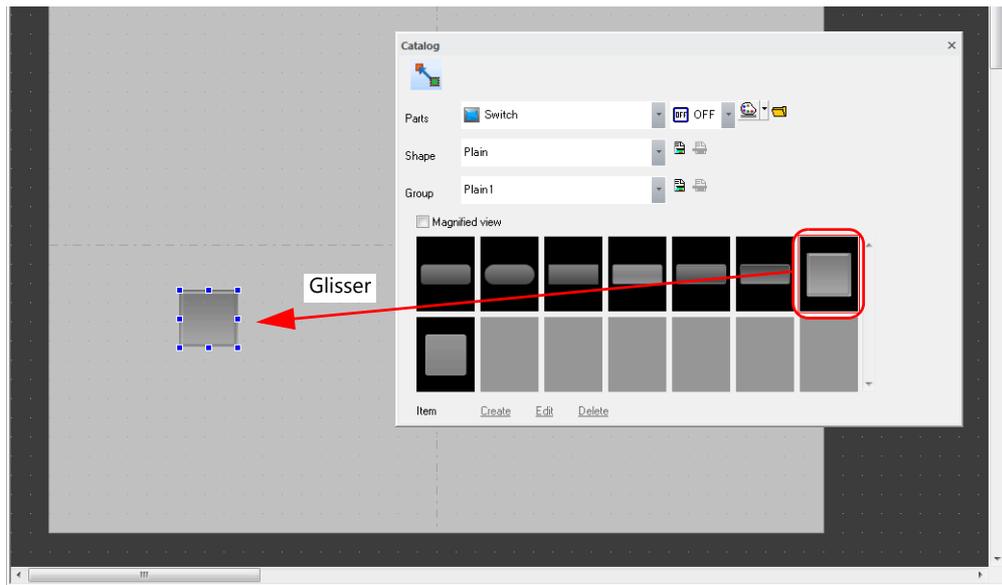
1. Cliquer sur [Parts] → [Catalog]. La fenêtre d'affichage [Catalog] s'affiche.



2. Sélectionner "Switch" pour [Parts], "Plain" pour [Shape], et "Plain1" pour [Group].



3. Sélectionner un commutateur et le glisser sur l'écran. Cette action place le commutateur sur l'écran.



Il existe trois manières de placer des éléments.

1. Placement depuis le menu [Home] sur le menu ruban
2. Placement depuis le menu [Parts] sur le menu ruban
3. Placement depuis la fenêtre d'affichage [Catalog]

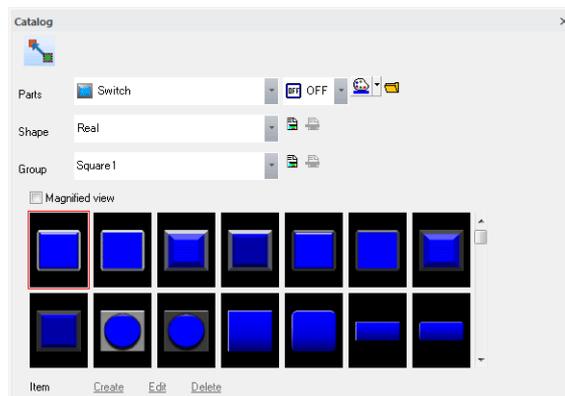
1. Menu [Home]



2. Menu [Parts]



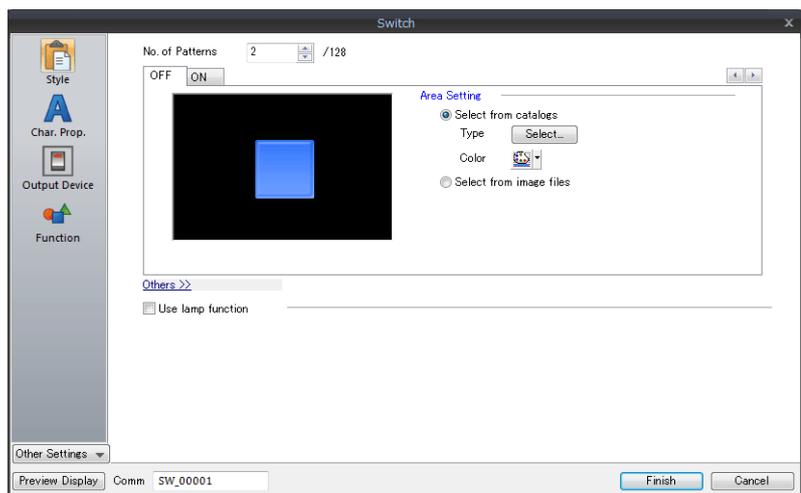
3. Fenêtre d'affichage [Catalog]



4. Configurer chaque réglage dans la fenêtre des réglages des commutateurs.

- Style

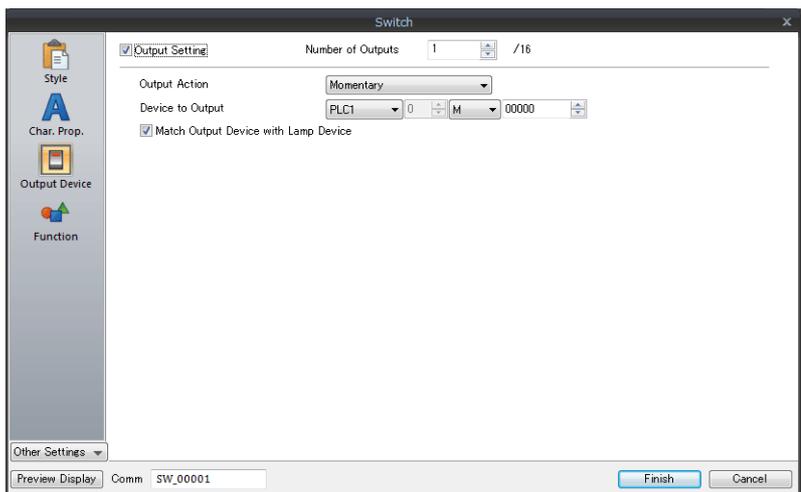
Permet de régler ON/OFF les couleurs du commutateur.



Motif	Couleur
OFF	Bleu clair
ON	Bleu foncé

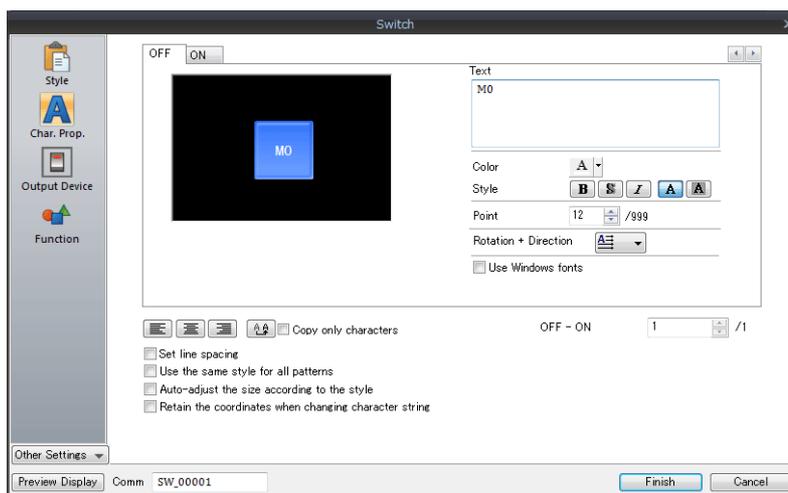
- Output Device

Permet de régler la mémoire de bit pour la sortie et l'opération à effectuer.



Élément	Description	Réglages
Number of Outputs	Permet de régler le nombre d'adresses de mémoire de bit à sortir lorsque le commutateur est actionné.	1
Output Action	Permet de régler l'opération à effectuer liée à la mémoire de sortie lorsque le commutateur est actionné.	Momentary
	Opération du commutateur	Traitement de la sortie
	Set	Permet d'activer la mémoire de bit spécifiée.
	Reset	Permet de désactiver la mémoire de bit spécifiée.
	Momentary Momentary W	Permet d'activer la mémoire de bit spécifiée lorsque le commutateur est pressé.
Device to Output	Permet d'activer et de désactiver alternativement la mémoire de bit spécifiée chaque fois que le commutateur est actionné.	M0
	Word Operation	
Match Output Device with Lamp Device	Cocher cette case lorsque la mémoire pour l'affichage de la lampe est réglée sur la même mémoire que la mémoire de sortie.	Coché

- Char. Prop.
Permet de régler le texte affiché sur le commutateur.

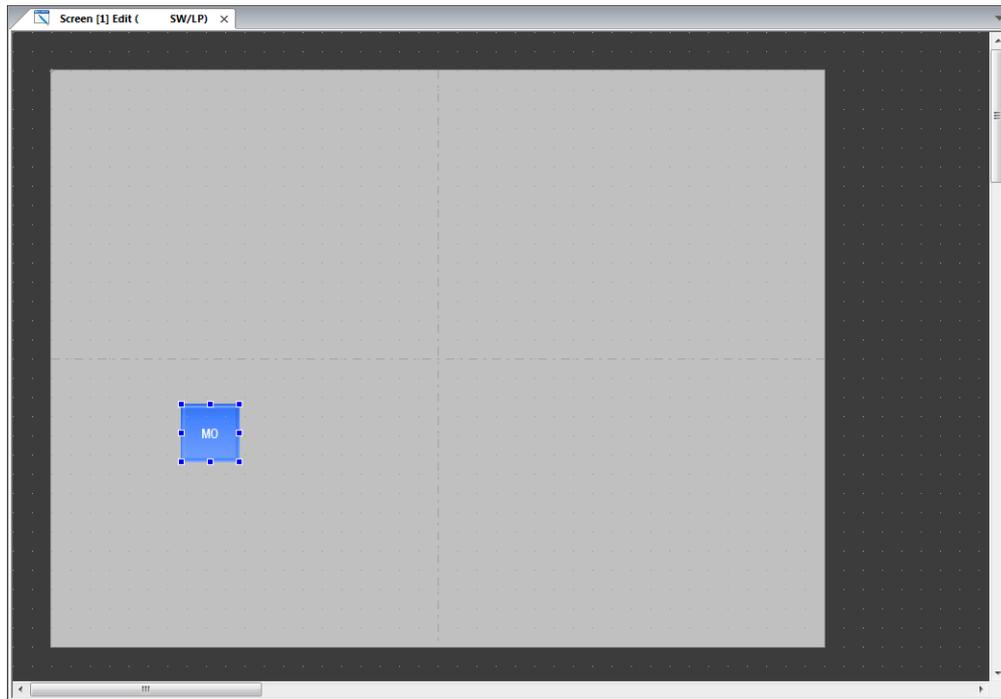


Élément	Description	Réglages
Text	Permet d'enregistrer le texte à afficher sur le commutateur.	M0
Color Style Point Rotation + Direction Use Windows fonts	Permet de régler les propriétés incluant la couleur de texte, le style et la taille du texte.	-

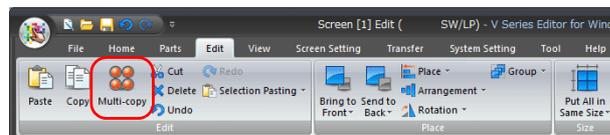
Création de plusieurs copies de commutateurs

Permet d'effectuer plusieurs copies d'un commutateur.

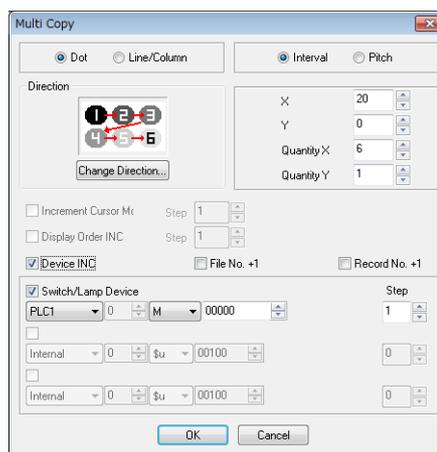
1. Sélectionner un commutateur. Les poignées s'affichent.



2. Cliquer sur [Edit] → [Multi-copy]. La fenêtre [Multi Copy] s'affiche.

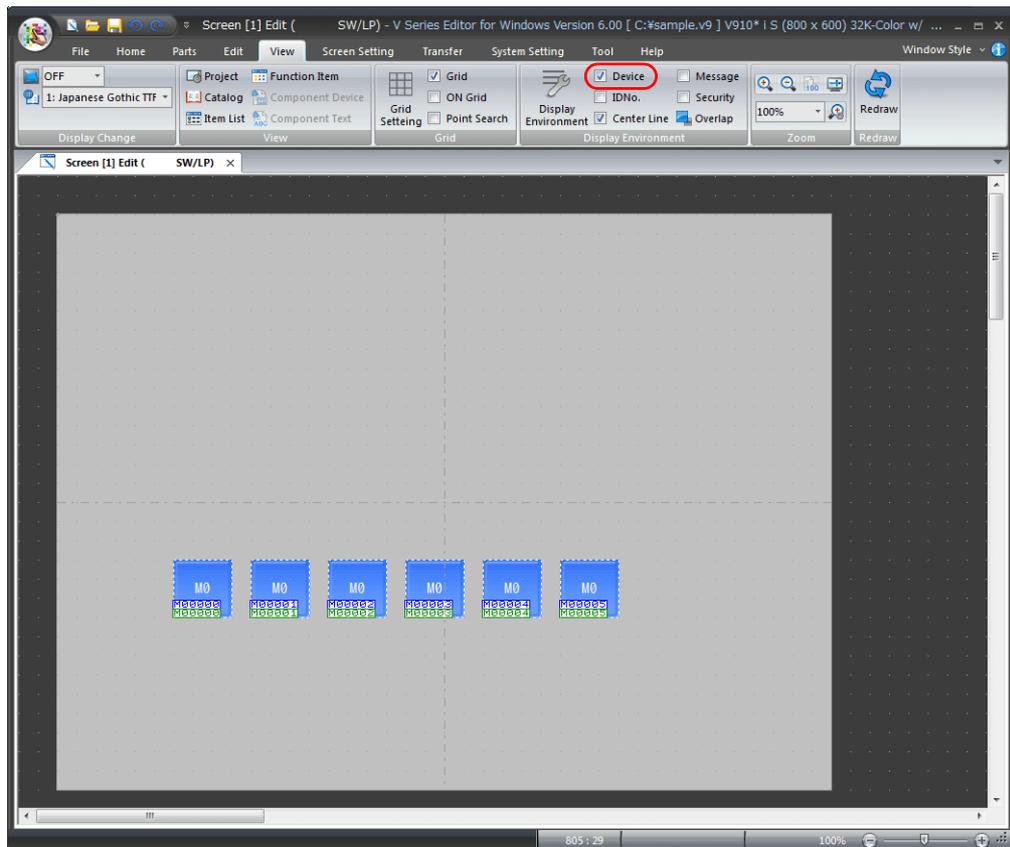


3. Configurer les réglages suivants et cliquer sur [OK].



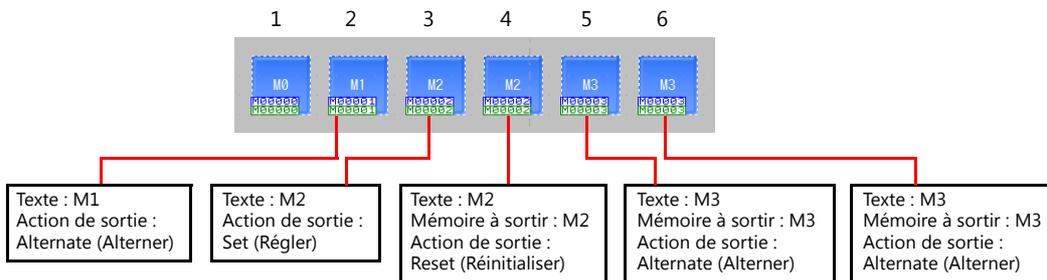
- Plusieurs copies du commutateur sont réalisées.

Sélectionner [View] → groupe [Display Environment] → [Device] pour afficher la valeur de la mémoire en bas à gauche de chaque commutateur.

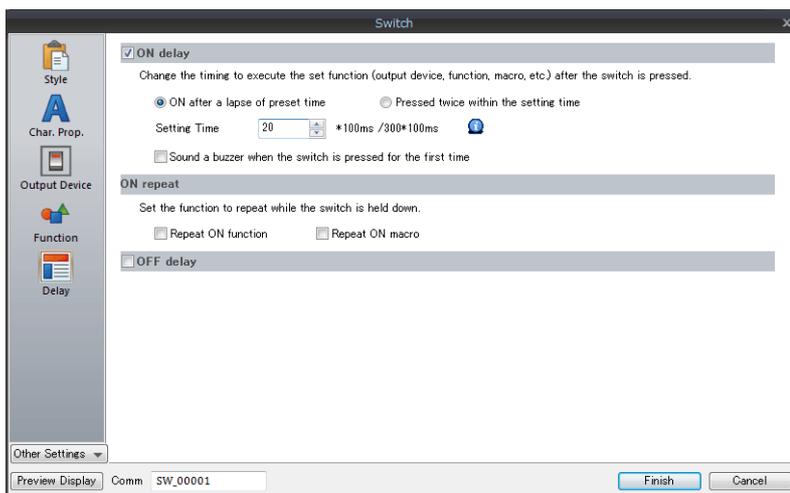


Changement des réglages des commutateurs copiés

1. Changer le texte des commutateurs et les réglages de la mémoire de sortie comme suit.
Effectuer les changements en se référant au placement et aux réglages du premier commutateur.



2. Régler un retard pour le commutateur 5.



Elément	Description	Réglages
ON delay	Un retard peut être défini pour l'activation d'un commutateur.	Coché
ON after a lapse of preset time	Permet d'exécuter l'opération d'activation après un appui sur le commutateur correspondant au temps réglé.	Coché
Pressed twice within the setting time	Permet d'exécuter l'opération d'activation lorsque le commutateur est pressé deux fois durant le temps réglé.	Désélectionné
Setting Time	Permet de régler le temps préalable à l'exécution de la fonction à partir du moment où le commutateur est pressé.	20 × 100 ms
Sound a buzzer when the switch is pressed for the first time	Coché : Toujours activer un signal sonore lorsque le commutateur est pressé. Désélectionné : Lorsque le commutateur est pressé, activer un signal sonore si la condition de retard est satisfaite et que l'opération d'activation est effectuée.	Désélectionné
Repeat ON function	Permet d'exécuter la fonction pour chaque intervalle de répétition lorsque le commutateur est pressé.	Désélectionné
Repeat ON macro	Permet d'exécuter la macro d'activation pour chaque intervalle de répétition lorsque le commutateur est pressé.	Désélectionné
OFF delay	Permet d'exécuter l'opération de désactivation après le temps réglé et après que le doigt de l'opérateur a relâché le commutateur.	Désélectionné

☹️

- Lorsque [Delay] n'est pas affiché dans la fenêtre de réglages des objets
Sélectionner [Other Settings] → [Delay] pour afficher les réglages.

3. Régler un verrouillage pour le commutateur 6.

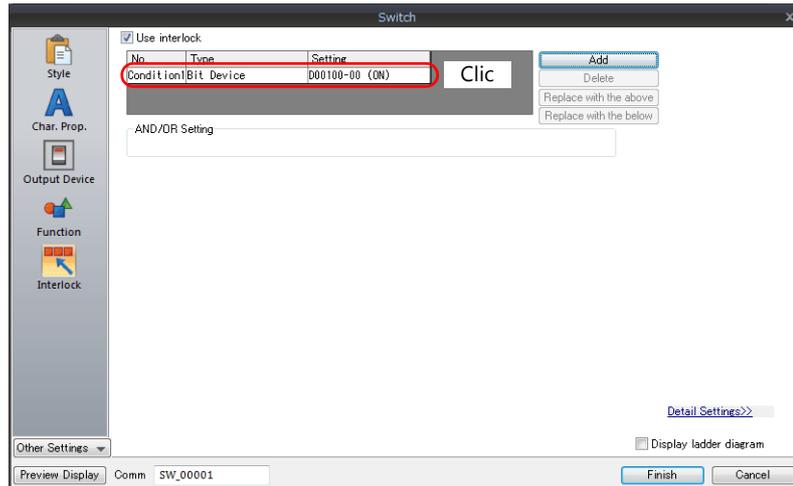
No.	Type	Setting
Condition 1	Mémoire de bit	M00002 (ON)

Numéros d'erreur	Type	Réglage
Condition 1	Mémoire de bit	M00002 (ON)

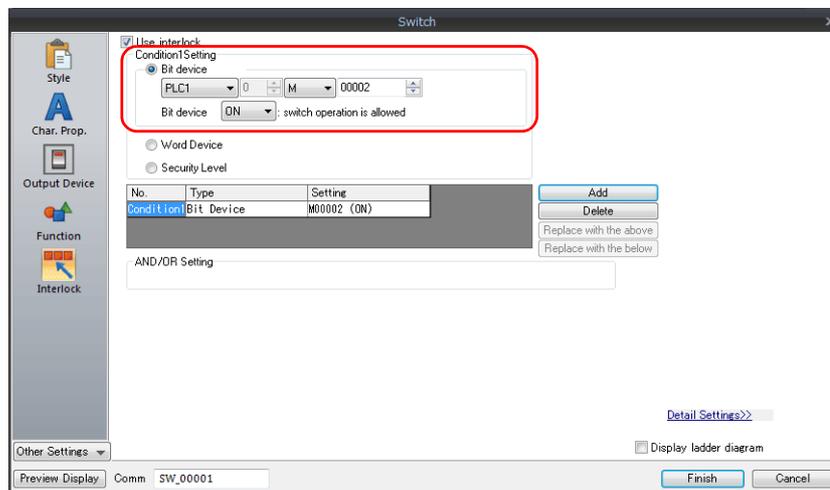
Procédure pour ajouter un verrouillage

- 1) Cliquer sur le bouton [Add].

2) Une condition de verrouillage est ajoutée au tableau. Cliquer sur la condition.



3) Les réglages de la condition 1 s'affichent. Régler comme indiqué ci-dessous.



Elément	Description	Réglages	
Condition 1 Setting	Bit device	Permet de régler la mémoire de bit du verrouillage. Mémoire de bit "ON" : le fonctionnement du commutateur est autorisé Lorsque [Bit device] est désactivé (OFF), le fonctionnement du commutateur est interdit. Lorsque [Bit device] est activé (ON), le fonctionnement du commutateur est autorisé. Mémoire de bit "OFF" : le fonctionnement du commutateur est autorisé Lorsque [Bit device] est désactivé (OFF), le fonctionnement du commutateur est autorisé. Lorsque [Bit device] est activé (ON), le fonctionnement du commutateur est interdit.	M2/ Bit device "ON": switch operation is allowed
	Word Device	Permet de régler l'expression de la condition de comparaison de la mémoire de verrouillage.	Désélectionné
	Security Level	Utilisé conjointement avec la fonction de sécurité. Permet aux utilisateurs de niveaux supérieurs au niveau réglé de faire fonctionner le commutateur.	Désélectionné

Le processus de création de commutateur est terminé.

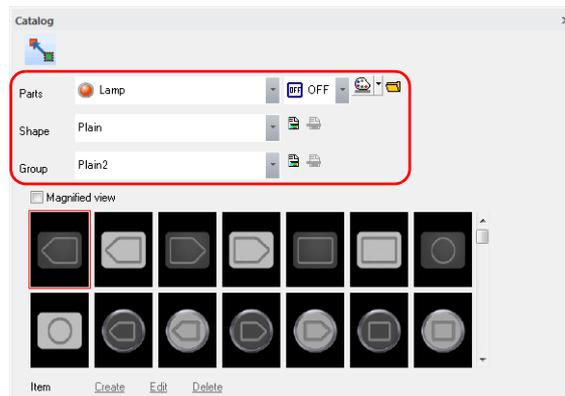
5.2.4 Création des lampes

Créer les éléments suivants.

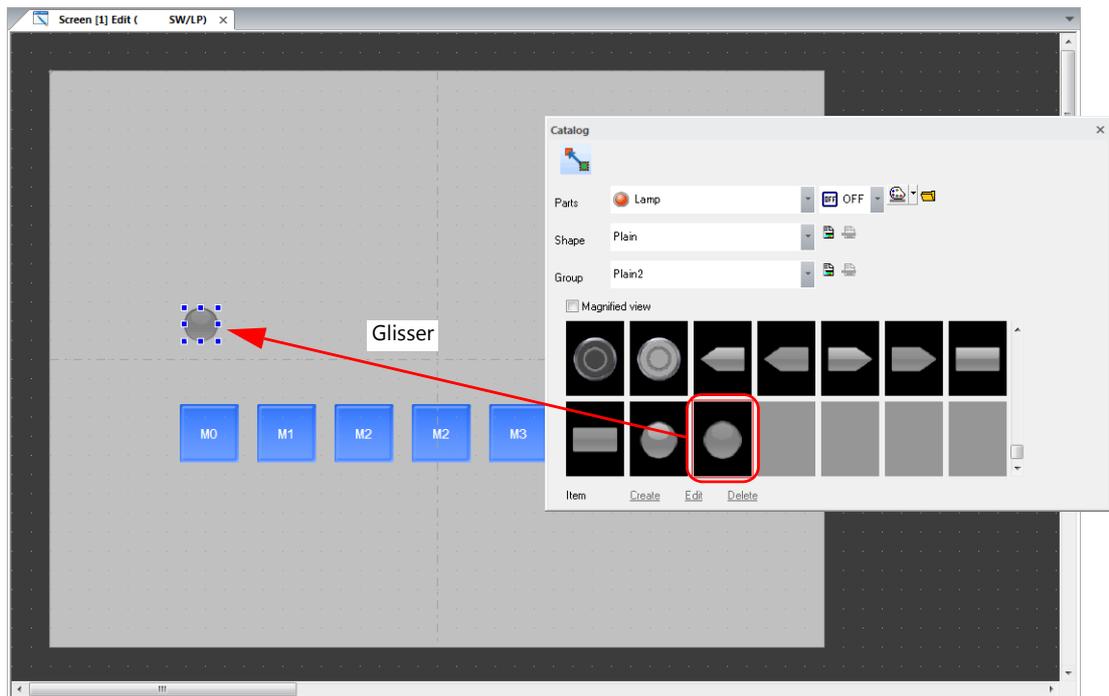


Placement et configuration de la première lampe

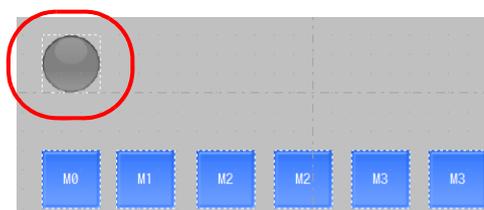
1. Cliquer sur [Parts] → [Catalog]. La fenêtre d'affichage [Catalog] s'affiche.
2. Sélectionner "Lamp" pour [Parts], "Plain" pour [Shape], et "Plain2" pour [Group].



3. Sélectionner une lampe et la glisser sur l'écran. Cette action place la lampe sur l'écran.



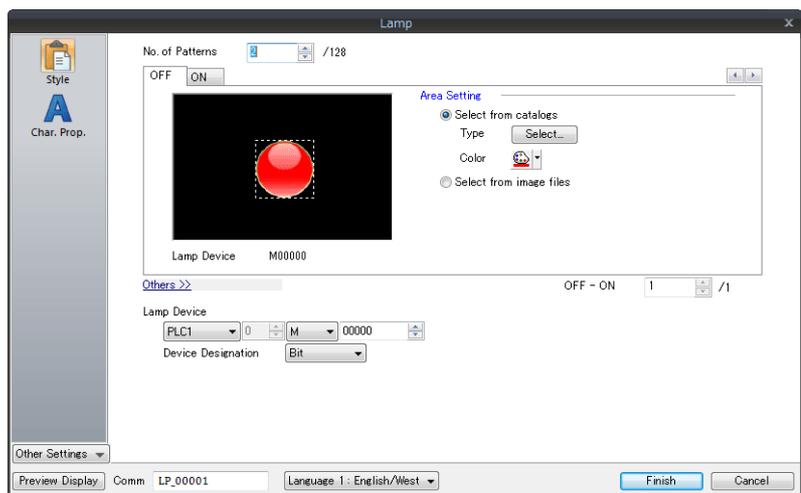
4. Agrandir la lampe placée.



5. Configurer chaque réglage dans la fenêtre des réglages des lampes.

- Style

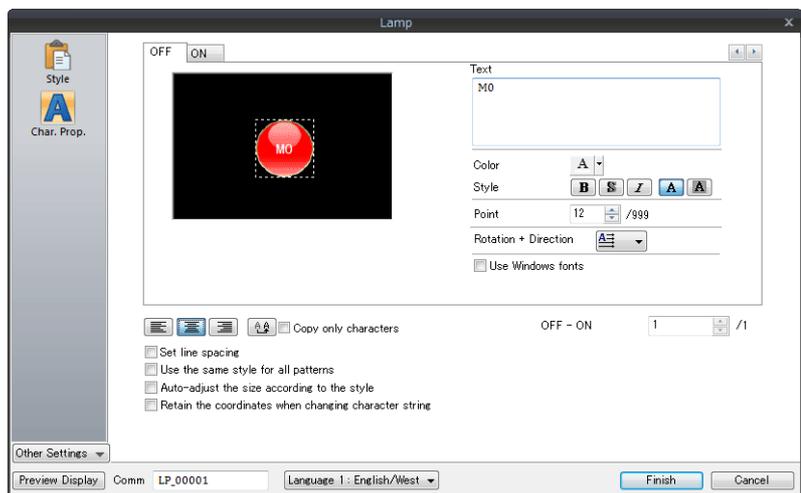
Permet de régler les couleurs ON/OFF de la lampe et la mémoire de la lampe.



Elément	Détail des réglages	Réglages	
No. of Patterns	Permet de régler le nombre de motifs que la lampe peut afficher.	2	
Area Setting	Type	Permet de sélectionner la conception des éléments de la lampe à partir du catalogue.	
	Color	Permet de régler les couleurs ON/OFF de la lampe et les couleurs de P3 à P128. (Spécification de la mémoire : 0 à 127 pour mot)	OFF : Rouge ON : Rouge
Lamp Device	Permet de spécifier la mémoire utilisée pour commuter l'affichage de la lampe.	M0	
Device Designation	Bit :	Permet de spécifier l'adresse de bit de la mémoire de la lampe. L'affichage de la lampe est changé en réglant les bits (ON) et en les réglant à nouveau (OFF).	Bit
	Word :	Permet de spécifier l'adresse de mot de la mémoire de la lampe. L'affichage de la lampe est changé en fonction de la valeur spécifiée dans la mémoire.	

- Char. Prop.

Permet de régler le texte affiché sur la lampe.

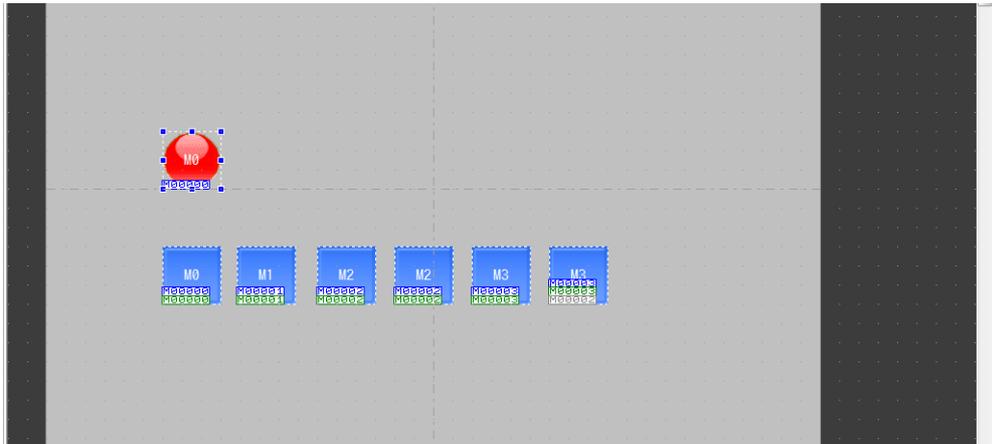


Elément	Description	Réglages
Text	Permet d'enregistrer le texte à afficher sur la lampe.	M0
Color Style Point Rotation + Direction Use Windows fonts	Permet de régler les propriétés incluant la couleur de texte, le style et la taille du texte.	-

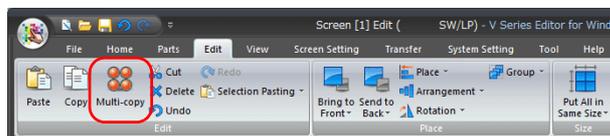
Création de plusieurs copies de lampes

Créer plusieurs copies de lampes en utilisant la même procédure que celle utilisée pour plusieurs copies de commutateurs.

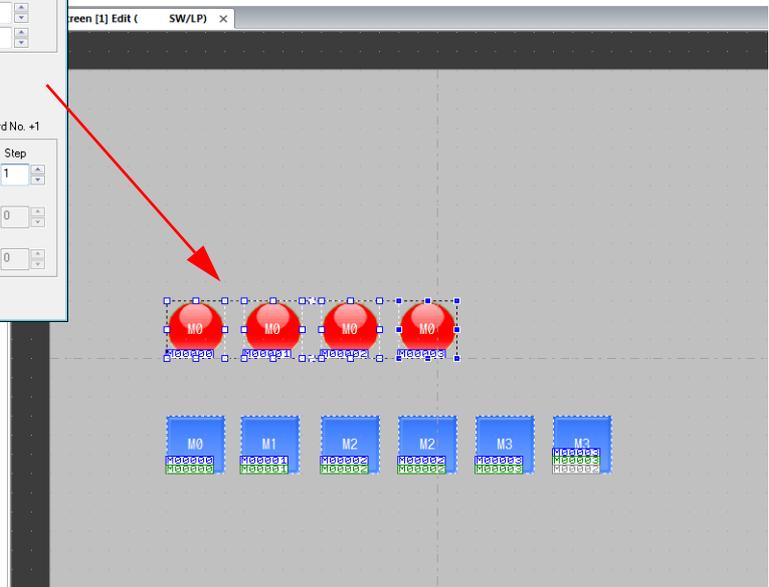
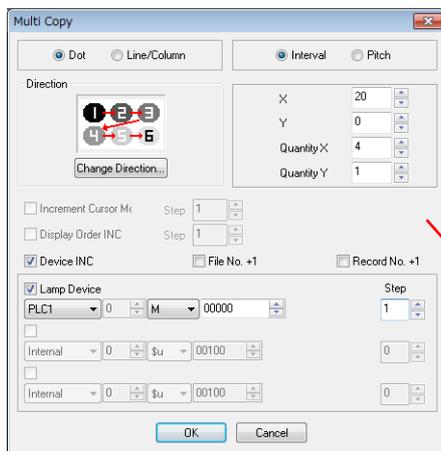
1. Sélectionner la lampe. Les poignées s'affichent.



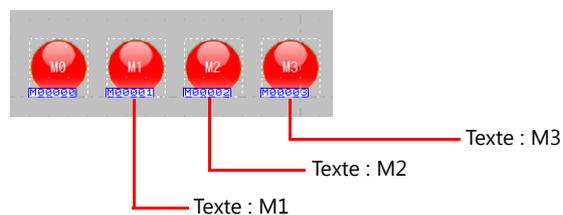
2. Cliquer sur [Edit] → [Multi-copy]. La fenêtre [Multi Copy] s'affiche.



3. Configurer les réglages suivants et cliquer sur [OK]. Les lampes sont copiées.

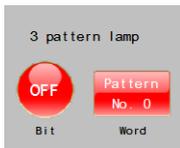


4. Permet de changer le texte affiché sur chaque lampe.



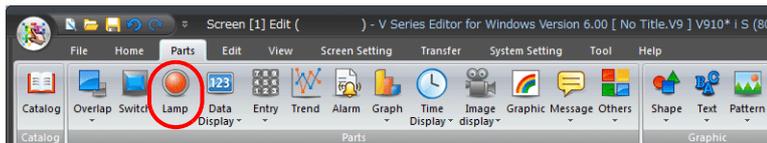
5.2.5 Création d'une lampe trois motifs

Créer les éléments suivants.



Création d'une lampe de bit

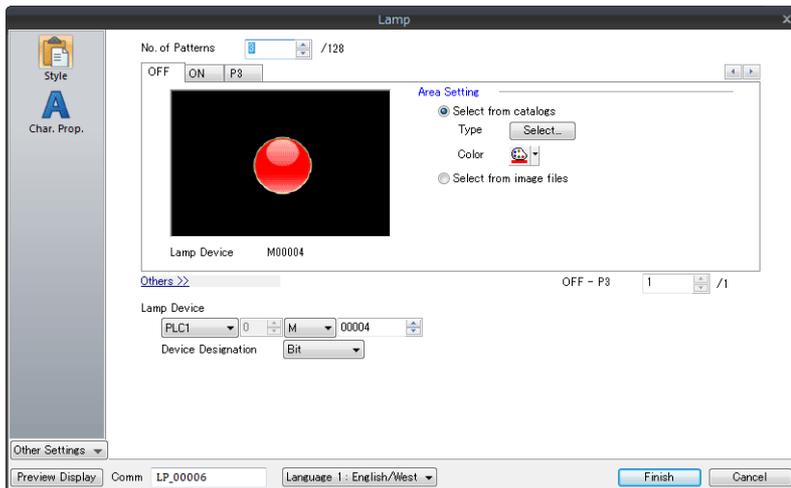
1. Cliquer sur [Parts] → [Lamp] et placer une lampe.



2. Configurer chaque réglage dans la fenêtre des réglages des lampes.

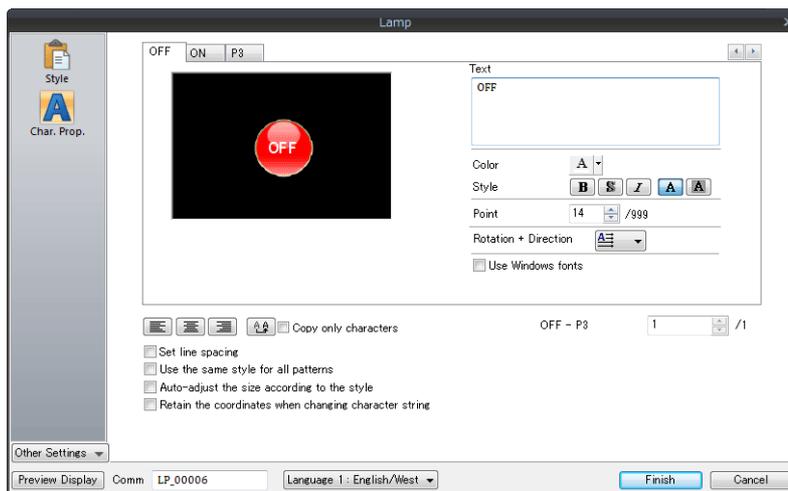
- Style

Permet de régler le nombre de motifs, le type, les couleurs et la mémoire de la lampe.



Élément	Détail des réglages	Réglages
No. of Patterns	Permet de régler le nombre de motifs que la lampe peut afficher.	3
Area Setting	Type	-
	Color	OFF : Rouge ON : Rouge P3 : Verte
Lamp Device	Permet de spécifier la mémoire utilisée pour commuter l'affichage de la lampe.	M4
Device Designation	Bit :	Bit
	Word :	

- Char. Prop.
Permet de régler le texte affiché sur la lampe.



Elément	Description	Réglages
Text	Permet d'enregistrer le texte à afficher sur la lampe.	OFF : OFF ON : ON P3: P3
Color Style Point Rotation + Direction Use Windows fonts	Permet de régler les propriétés incluant la couleur de texte, le style et la taille du texte.	-

Création d'une lampe de mot

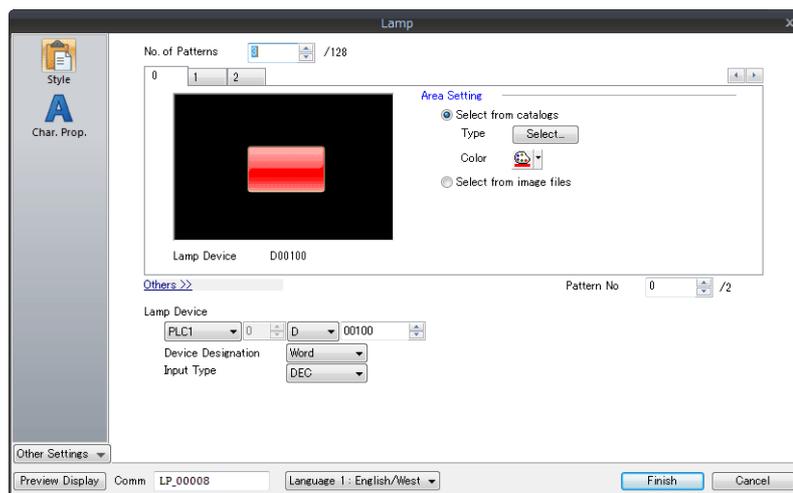
1. Cliquer sur [Parts] → [Lamp] et placer une lampe.



2. Configurer chaque réglage dans la fenêtre des réglages des lampes.

• Style

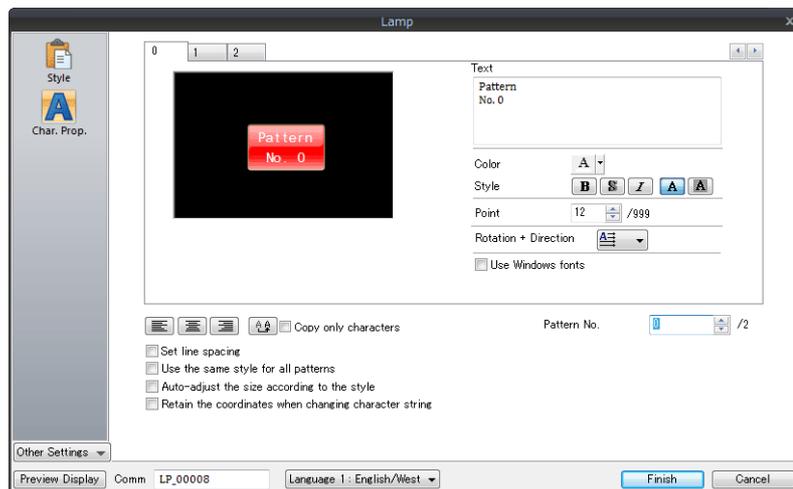
Permet de régler le nombre de motifs, le type, les couleurs et la mémoire de la lampe.



Élément	Détail des réglages	Réglages
No. of Patterns	Permet de régler le nombre de motifs que la lampe peut afficher.	3
Area Setting	Type	Permet de sélectionner la conception des éléments de la lampe à partir du catalogue.
	Color	Permet de régler les couleurs ON/OFF de la lampe et les couleurs de P3 à P128. (Spécification de la mémoire : 0 à 127 pour mot)
Lamp Device	Permet de spécifier la mémoire utilisée pour commuter l'affichage de la lampe.	D100
Device Designation	Bit :	Permet de spécifier l'adresse de bit de la mémoire de la lampe. L'affichage de la lampe est changé en réglant les bits (ON) et en les réglant à nouveau (OFF).
	Word :	Permet de spécifier l'adresse de mot de la mémoire de la lampe. L'affichage de la lampe est changé en fonction de la valeur spécifiée dans la mémoire.
		Word

• Char. Prop.

Permet de régler le texte affiché sur la lampe.



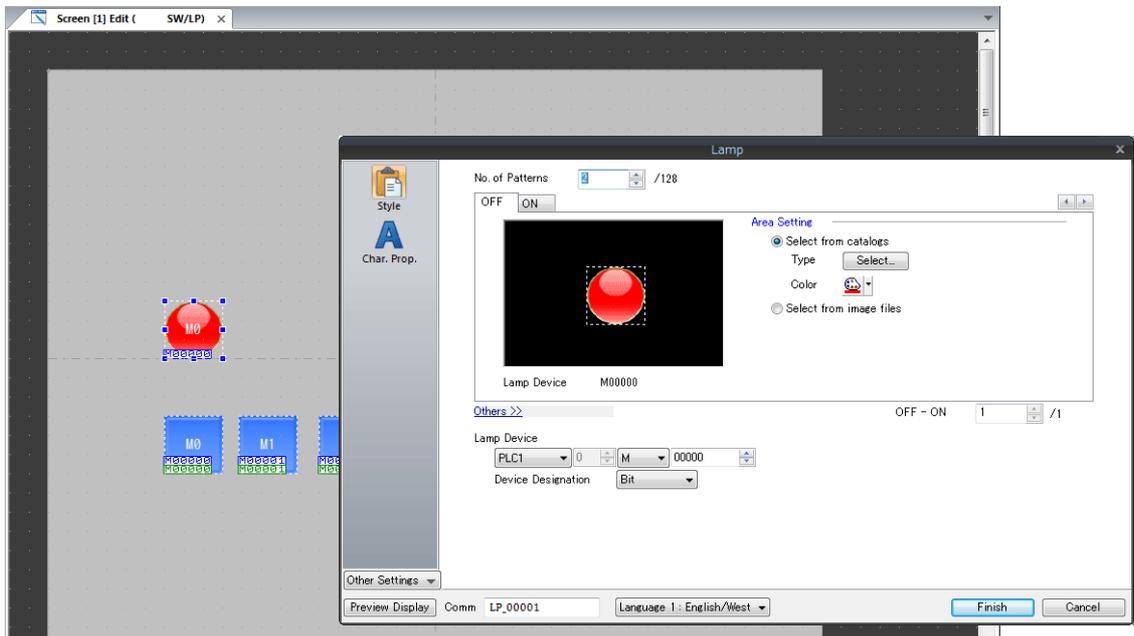
Élément	Description	Réglages
Text	Permet d'enregistrer le texte à afficher sur la lampe.	0 : Motif 0 1 : Motif 1 2 : Motif 2
Color Style Point Rotation + Direction Use Windows fonts	Permet de régler les propriétés incluant la couleur de texte, le style et la taille du texte.	-

Le processus de création pour une lampe trois motifs est terminé.

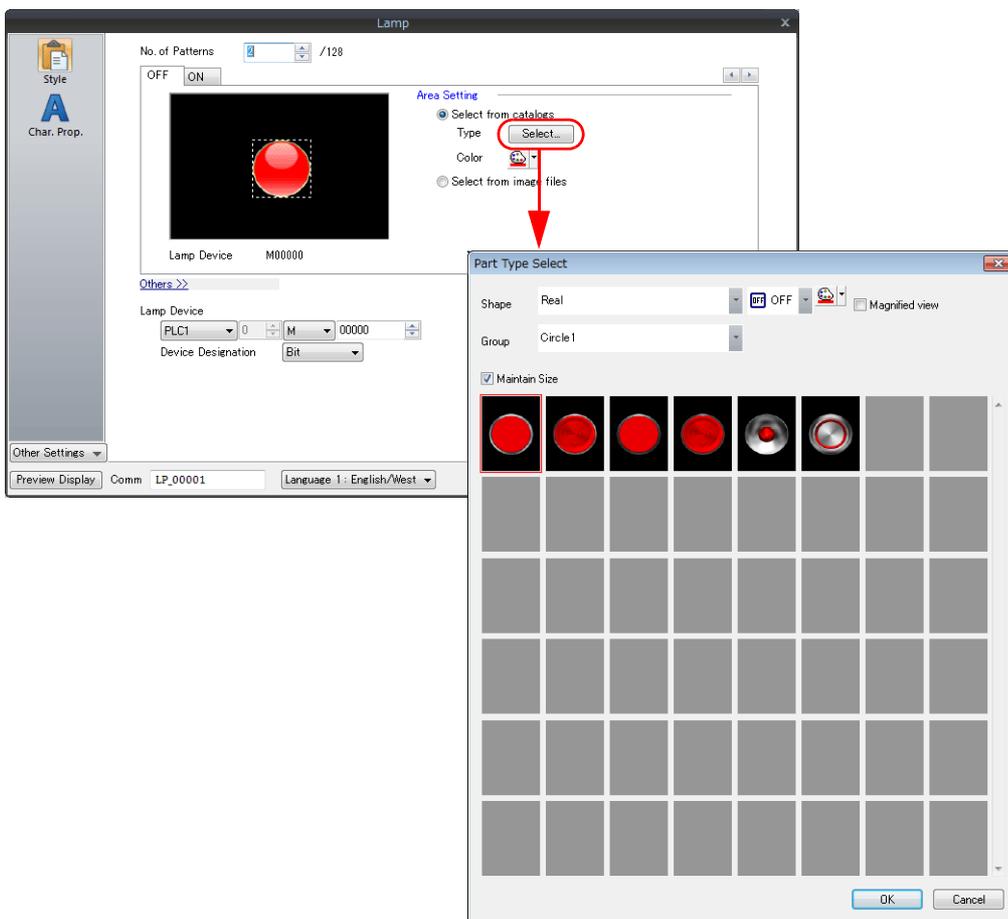
5.2.6 Procédure pour le changement d'éléments

Effectuer la procédure suivante pour changer la conception ou la couleur d'éléments placés sur l'écran.

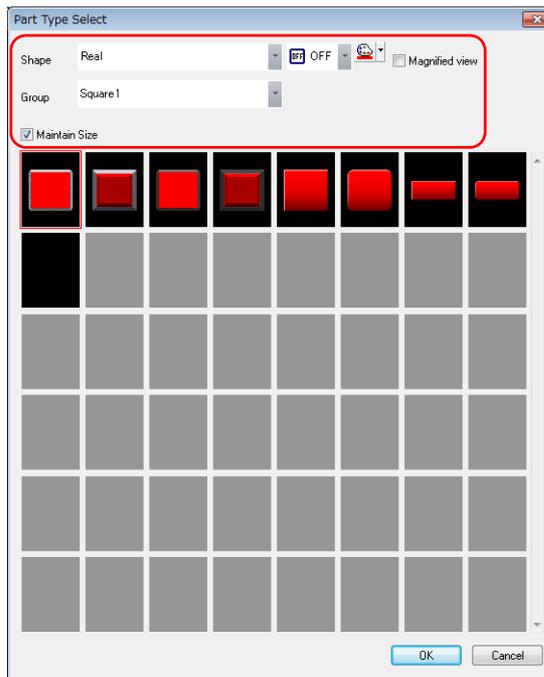
1. Sélectionner l'élément à changer et afficher sa fenêtre de réglages des objets.



2. Sélectionner [Select from catalogs] via [Style] → [Area Setting] et cliquer sur le bouton [Select]. La fenêtre [Part Type Select] s'affiche.

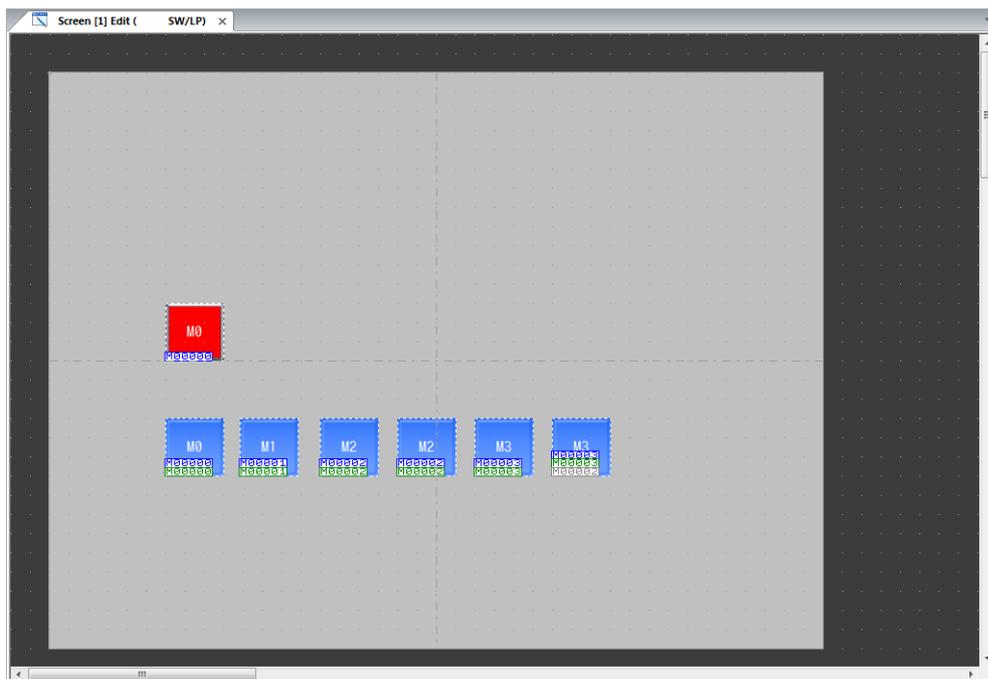


3. Configurer les réglages [Shape] et [Group].



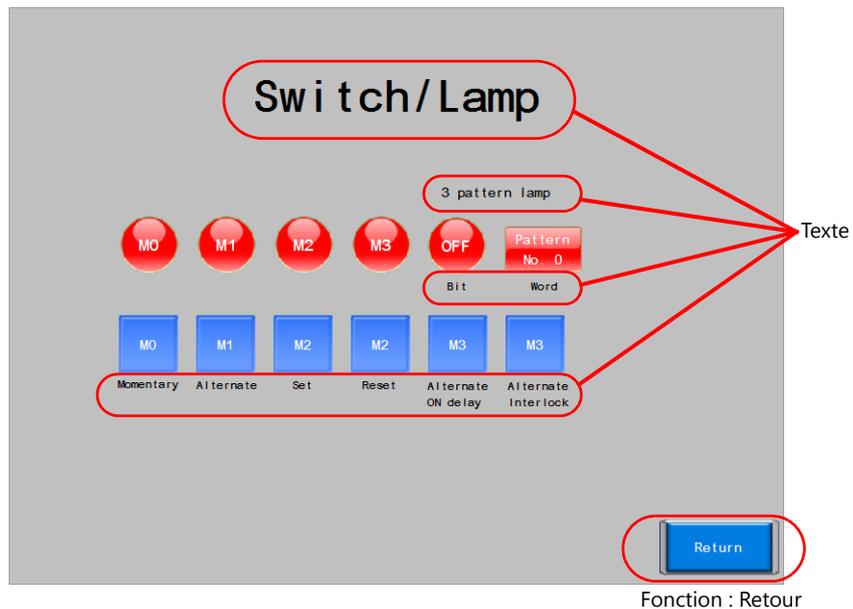
Elément	Description
Shape	Permet de changer la forme des éléments. Real/Sign/3D/2D/HA
Group	Permet de changer le type d'éléments. Cercle/Carré/Installation/Icône etc.
Maintain Size	Désélectionné Permet de changer pour la taille par défaut. Coché Permet de maintenir la taille qui précédait le changement.
Pattern Change	L'image du motif de OFF, ON et des motifs de P3 à P128 peuvent être vérifiés.
Part color selection	Permet de changer la couleur des éléments.
Magnified view	Les images des éléments peuvent être agrandies pour une meilleure visualisation pendant la sélection.

4. Sélectionner un élément et cliquer sur [OK] pour changer la lampe sur l'écran.



5.2.7 Placement du texte et d'un commutateur Return

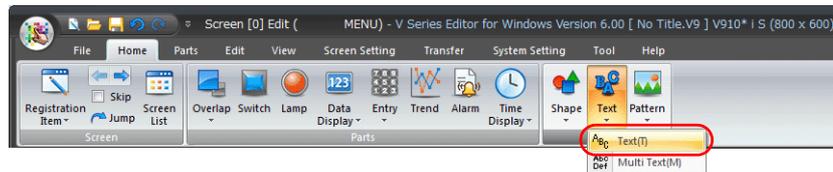
Placer le titre de l'écran et les autres constituants du texte.



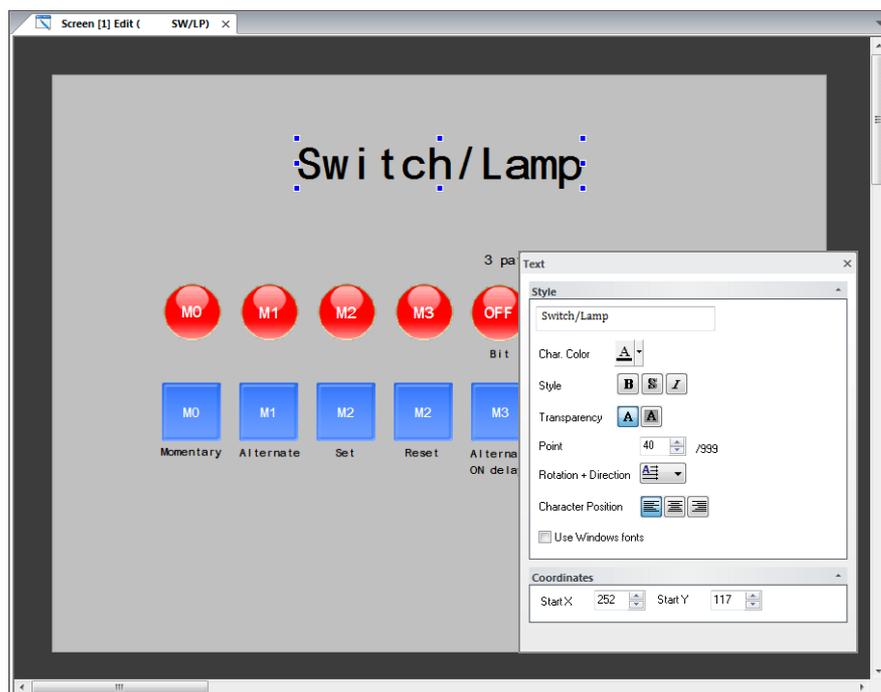
Fonction : Retour

Création de texte

1. Cliquer sur [Home] → [Text]. Le curseur de la souris devient une croix.



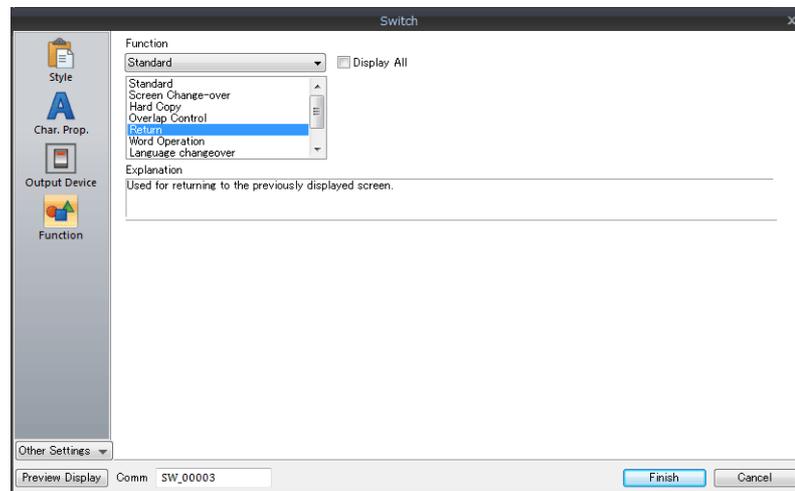
2. Cliquer sur l'écran. Un cadre de texte s'affiche.
3. Entrer le texte.
4. Cliquer sur un emplacement de l'écran autre que le texte pour accepter l'entrée du texte.
5. Cliquer sur le texte pour afficher sa fenêtre d'affichage des caractéristiques. Changer les propriétés de la couleur du texte et de la taille du texte.



Commutateur Retour

Placer un commutateur utilisé pour revenir à l'écran précédent.

1. Placer un commutateur.
2. Sélectionner "Return" pour [Function] dans la fenêtre des réglages du commutateur.



3. Enregistrer le texte du commutateur et ajuster la couleur et la position.

Le processus de création d'écran est terminé. Vérifier le fonctionnement de l'écran sur l'appareil de la série V9.

5.3 Vérification du fonctionnement de l'appareil

Confirmer le fonctionnement de l'écran après avoir transféré des données d'écran sur l'appareil.

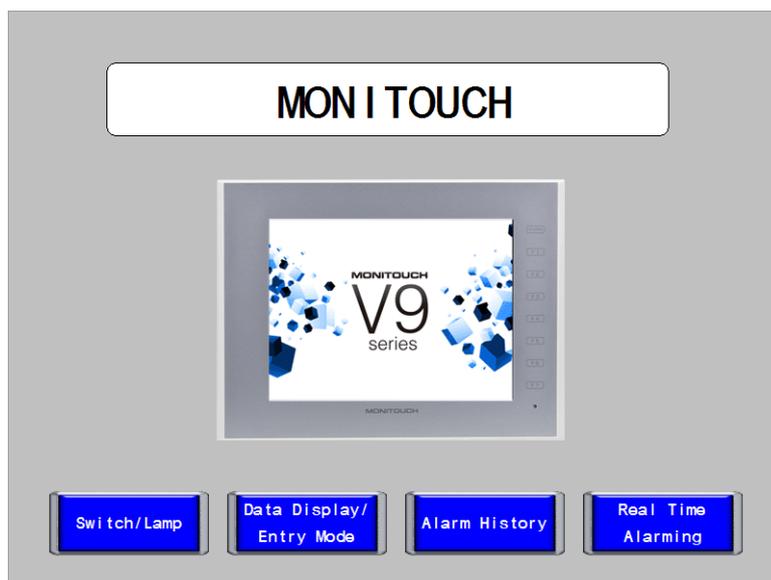
Mémoire utilisée

Les adresses de mémoire utilisées dans cet exemple sont énumérées ci-dessous.

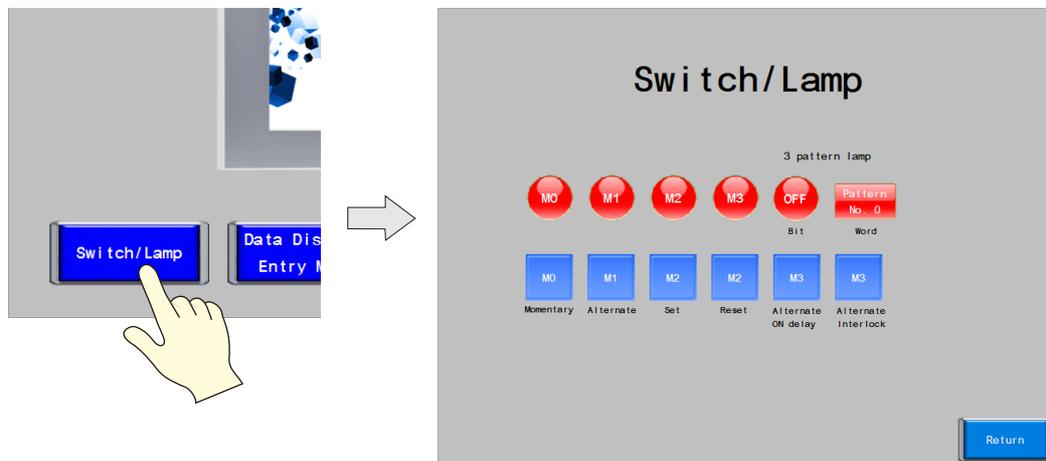
Mémoire	Description de la mémoire
M0	Mémoire de sortie de commutateur (action momentanée), mémoire de lampe
M1	Mémoire de sortie de commutateur (alterner), mémoire de lampe
M2	Mémoire de sortie de commutateur (régler/réinitialiser), mémoire de verrouillage de commutateur, mémoire de lampe
M3	Mémoire de sortie de commutateur (alterner), mémoire de lampe
M4, M5	Mémoire de lampe
D100	Mémoire de lampe

5.3.1 Permutation d'écran

1. L'écran 0 est initialement affiché.
(Se reporter à la page suivante si un écran différent s'affiche.)



2. Appuyer sur le commutateur [Switch/Lamp]. L'écran permute sur l'écran 1.

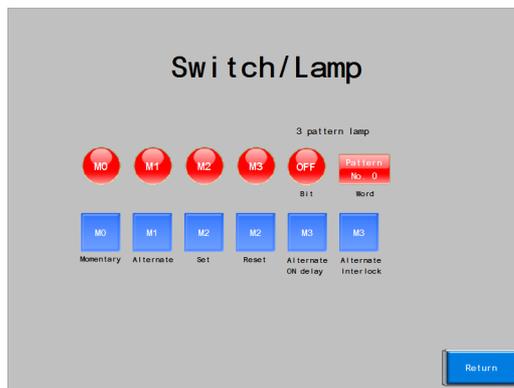
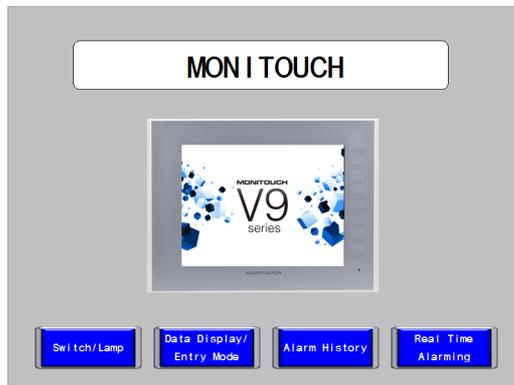
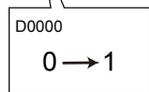




Permutation des écrans en utilisant des commandes API (Commandes externes)

Utiliser [System Setting] → [Hardware Setting] → [Control Area] → [Displaying Screen Device].
 Dans ce manuel, "D00000" est utilisé comme mémoire pour commander les numéros d'écran.

Le réglage du numéro d'écran sur "D0000" permute l'écran. Noter que le numéro de l'écran actuellement affiché est également enregistré sur "D0000" du [Displaying Screen Device].



Le numéro de l'écran à afficher lors de la mise sous tension de l'appareil est également déterminé par le réglage [Initial Screen] dans la fenêtre [Control Area Settings].

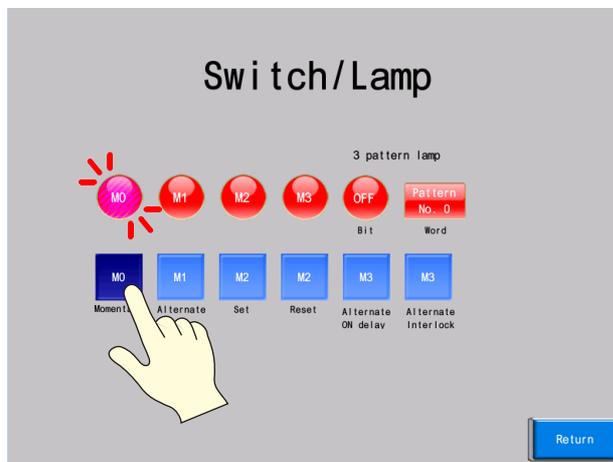
Pour les détails concernant les réglages dans la fenêtre [Control Area Settings], se reporter à la section "3.3.2 Réglages de la zone de contrôle".

5.3.2 Sortie de commutateur et affichage de lampe

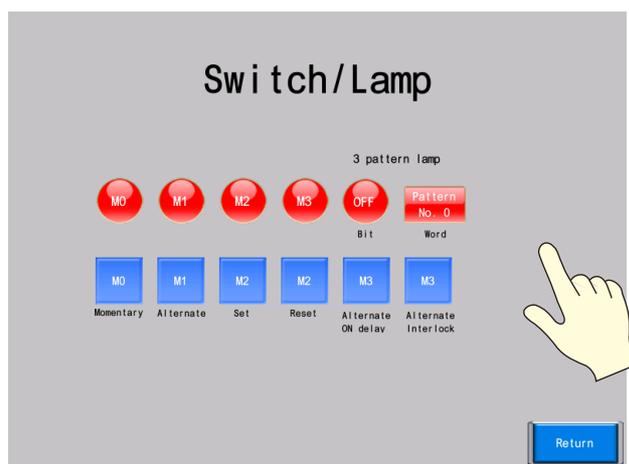
Commutateur Momentary (Action momentanée)

La mémoire de sortie est activée lorsque le commutateur est pressé.

1. Appuyer sur le commutateur M0 (Momentary). La lampe M0 s'allume.



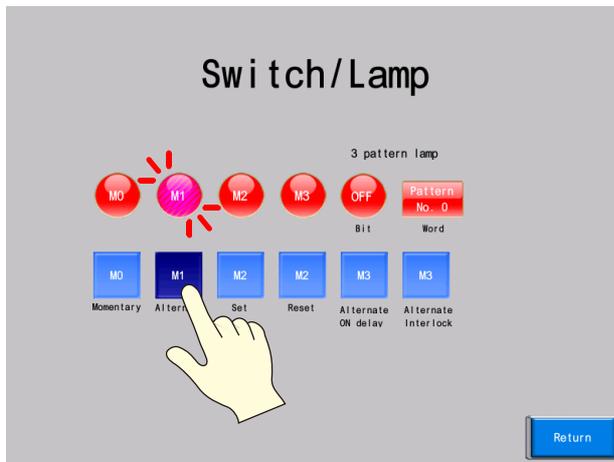
2. Relâcher votre doigt du commutateur éteint la lampe M0.



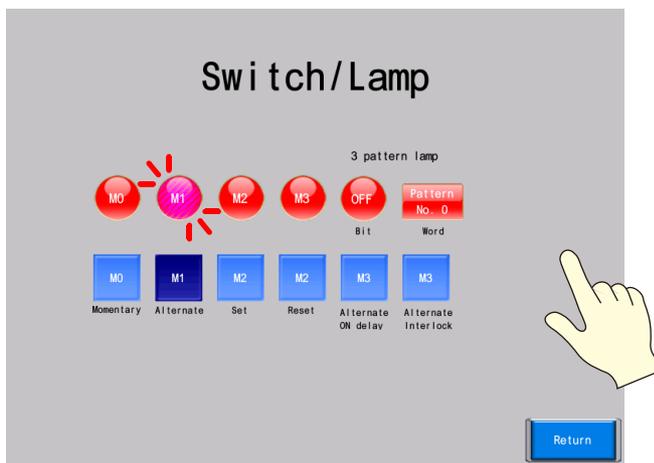
Commutateur Alternate (Alternier)

Le bit de la mémoire spécifiée est alternativement réglé (ON) et réinitialisé (OFF) à chaque appui sur le commutateur.

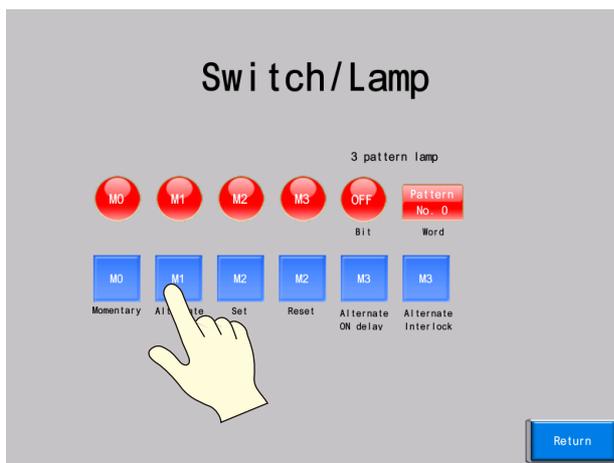
1. Appuyer sur le commutateur M1 (Alternate). La lampe M1 s'allume.



2. La lampe M1 reste allumée même après avoir relâché votre doigt du commutateur.



3. Appuyer à nouveau sur le commutateur M1 (Alternate). La lampe M1 s'éteint.

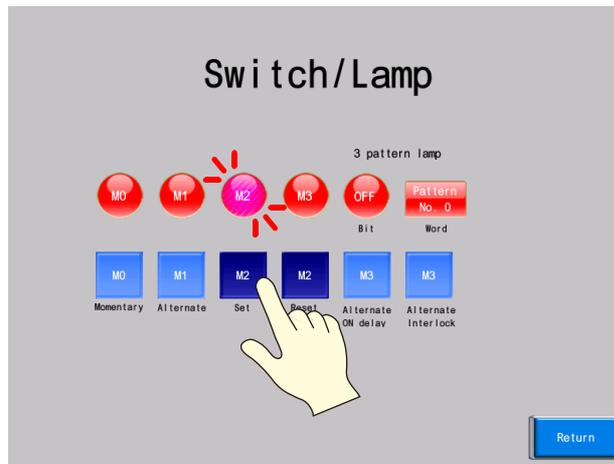


4. L'état allumé/éteint de la lampe change chaque fois que le commutateur est pressé.

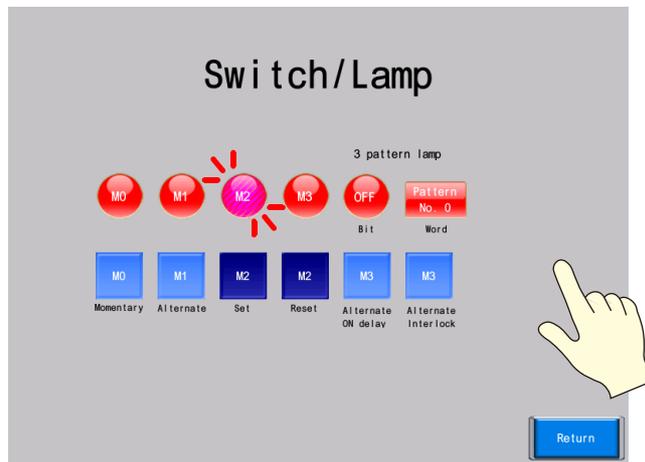
Commutateur Set/Reset (Régler/Réinitialiser)

Permet d'activer ou de désactiver le bit de la mémoire spécifiée.

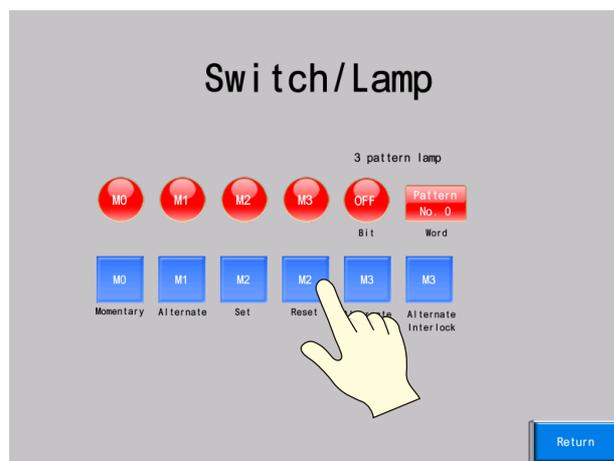
1. Appuyer sur le commutateur M2 (Set). La lampe M2 s'allume.



2. La lampe M2 reste allumée même après avoir relâché votre doigt du commutateur.

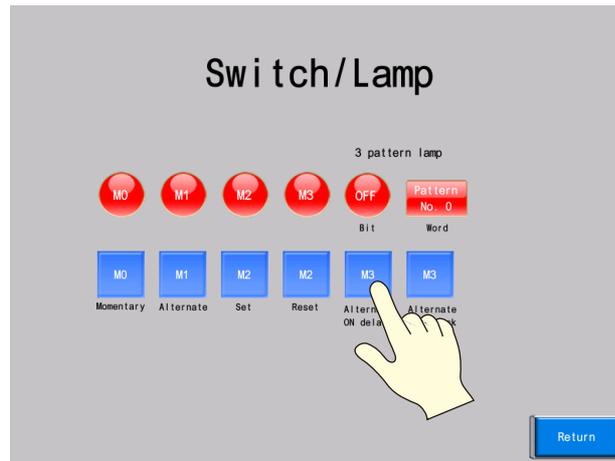


3. Appuyer sur le commutateur M2 (Reset). La lampe M2 s'éteint.

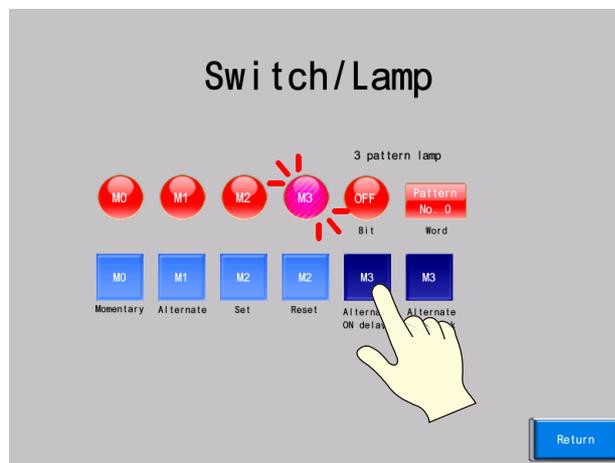


Fonction ON Delay (Retard activé)

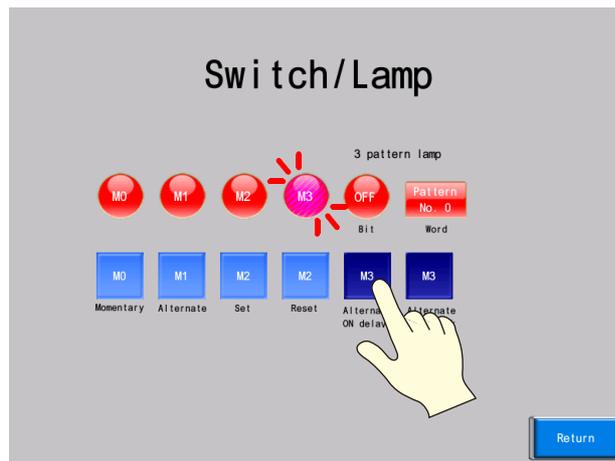
1. Appuyer sur le commutateur M3 (ON delay).



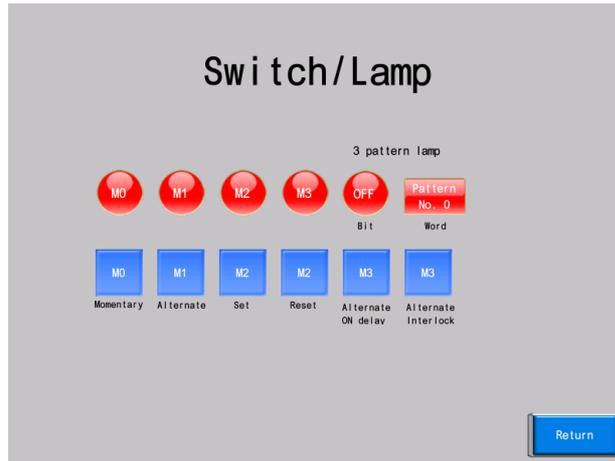
2. Maintenir le commutateur appuyé pendant deux secondes ou plus allume la lampe M3.



3. Maintenir à nouveau le commutateur M3 (ON delay) appuyé pendant deux secondes ou plus.

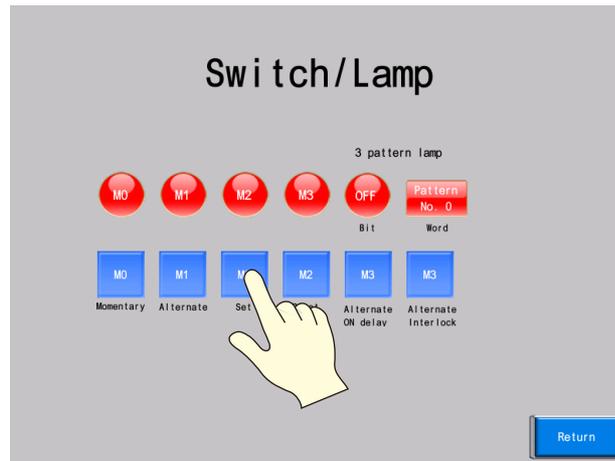


4. La lampe M3 s'éteint.

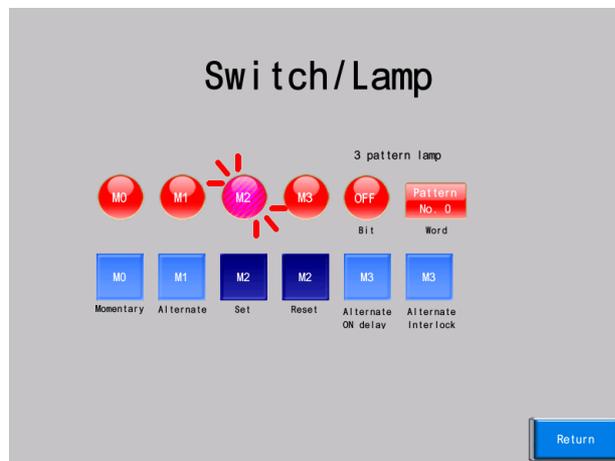


Commutateur d'activation du verrouillage

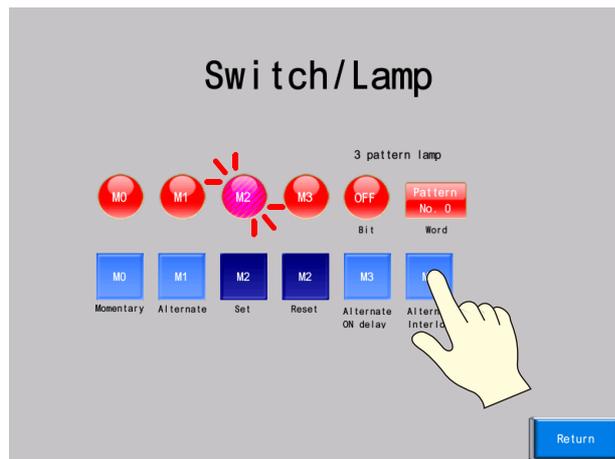
1. Appuyer sur le commutateur M2 (Set).



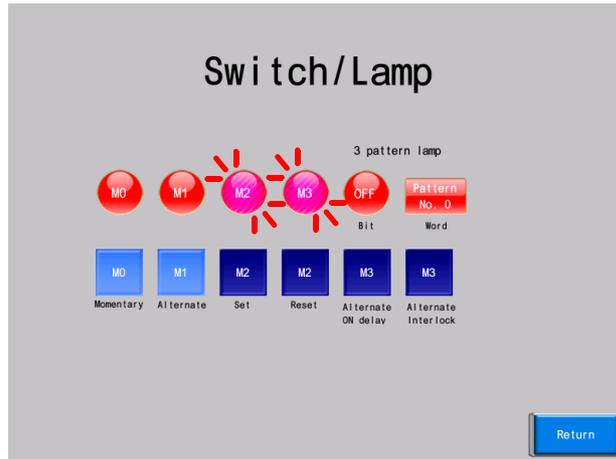
2. La lampe M2 s'allume.



3. Appuyer sur le commutateur M3 (Interlock).



4. La lampe M3 s'allume.



3 commutations entre les motifs de lampe

Lampe de bit

Pour afficher une lampe trois motifs utilisant une mémoire de bit, l'affichage de la lampe est commuté en changeant l'état des deux bits suivants.

Le tableau suivant indique le changement d'état de M4 et M5 avec un API.

Bit	Affichage de la lampe
M4 = OFF M5 = OFF	OFF est affiché 
M4 = ON M5 = OFF	ON est affiché 
M4 = OFF/ON M5 = ON	P3 est affiché 

Lampe de mot

L'affichage de la lampe est changé en fonction de la valeur spécifiée dans la mémoire de mot.

Entrer de 0 à 2 pour D100 avec un API.

Mémoire	Affichage de la lampe
D100 = 0	OFF est affiché 
D100 = 1	ON est affiché 
D100 = 2	P3 est affiché 

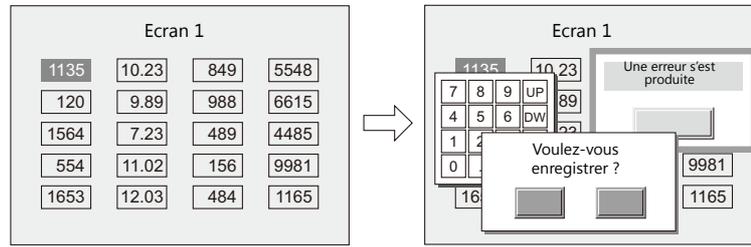
6 Création de fenêtres

- 6.1 Présentation des fenêtres
- 6.2 Exemple d'écran
- 6.3 Procédure de création
 - 6.3.1 Edition de la bibliothèque de fenêtres
 - 6.3.2 Edition d'écran
- 6.4 Vérification du fonctionnement de l'appareil
 - 6.4.1 Affichage et masquage du multi fenêtrage
 - 6.4.2 Fonction du bouton du système de fenêtre

6.1 Présentation des fenêtres

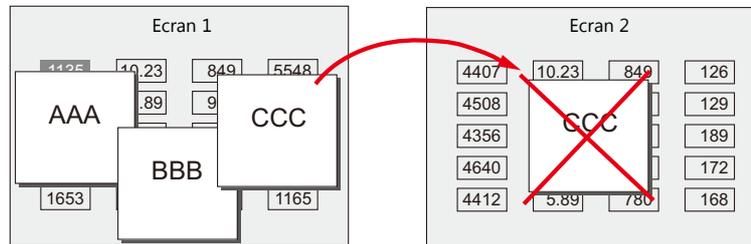
Les fenêtres peuvent se chevaucher temporairement sur l'écran affiché lorsque cela s'avère nécessaire. Ces types de fenêtres sont dénommés ici "fenêtres".

Un maximum de 10 fenêtres peut être affiché à la fois.

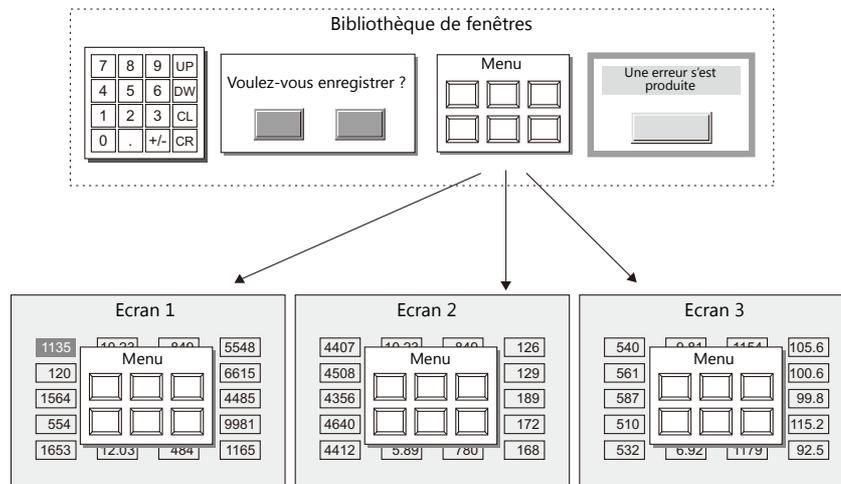


Les fenêtres qui sont fréquemment utilisées incluent les fenêtres normales, qui peuvent être uniquement affichées sur l'écran sur lequel elles ont été créées et les multi fenêtrages enregistrés dans la bibliothèque de fenêtres qui peuvent être utilisés sur plusieurs écrans.

- Fenêtre normale

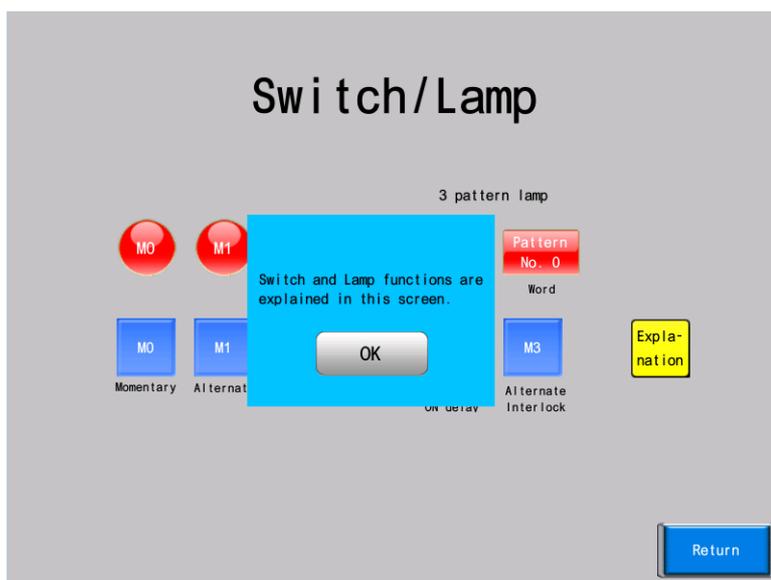
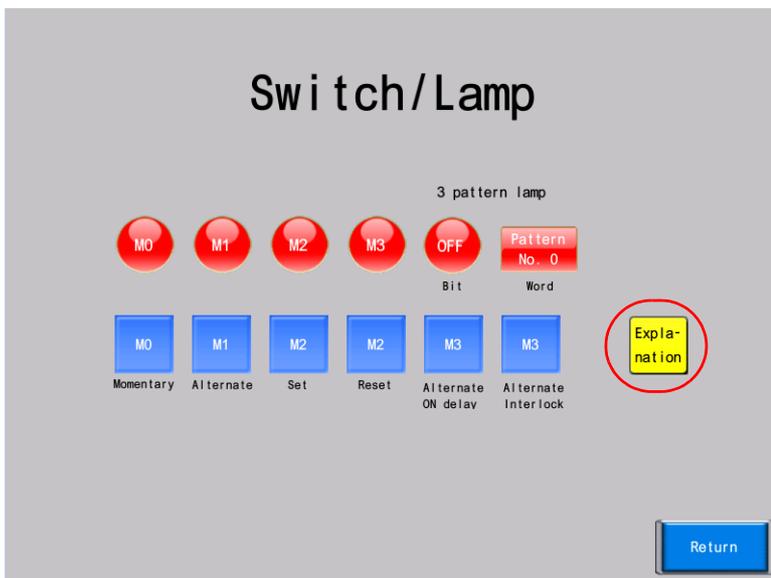


- Multi fenêtrage



6.2 Exemple d'écran

Ajouter un multi fenêtrage à l'écran 1, sur lequel des commutateurs et des lampes ont été créés.



6.3 Procédure de création

6.3.1 Edition de la bibliothèque de fenêtres

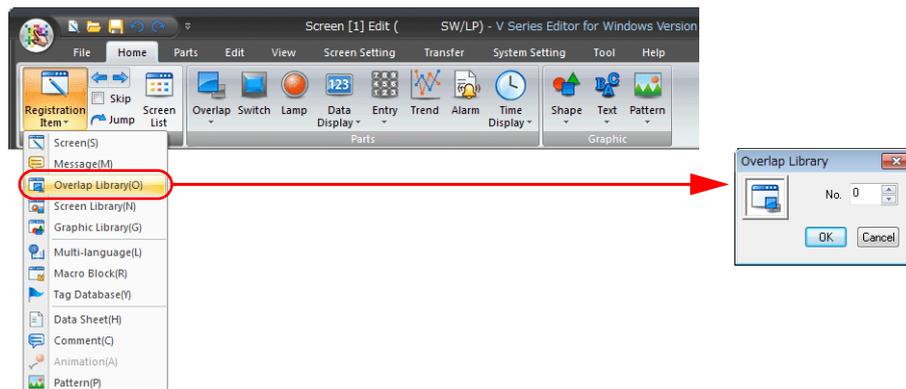
Cette section explique comment créer des fenêtres.



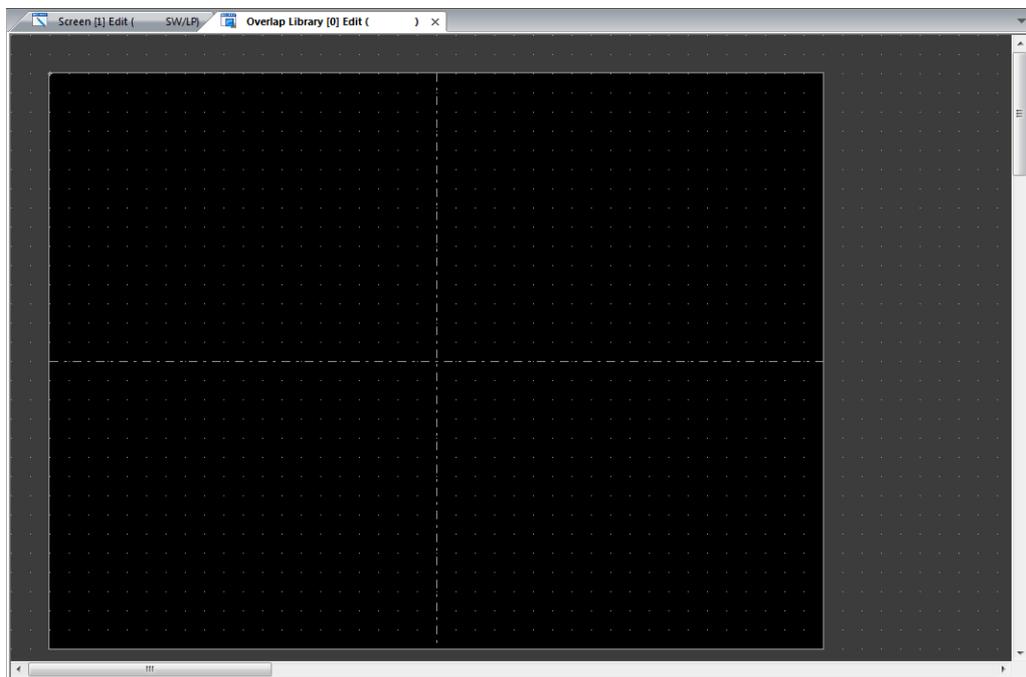
La quasi-totalité des objets dont les commutateurs, les lampes et les alarmes peuvent être placés sur des fenêtres.

Placement d'une fenêtre

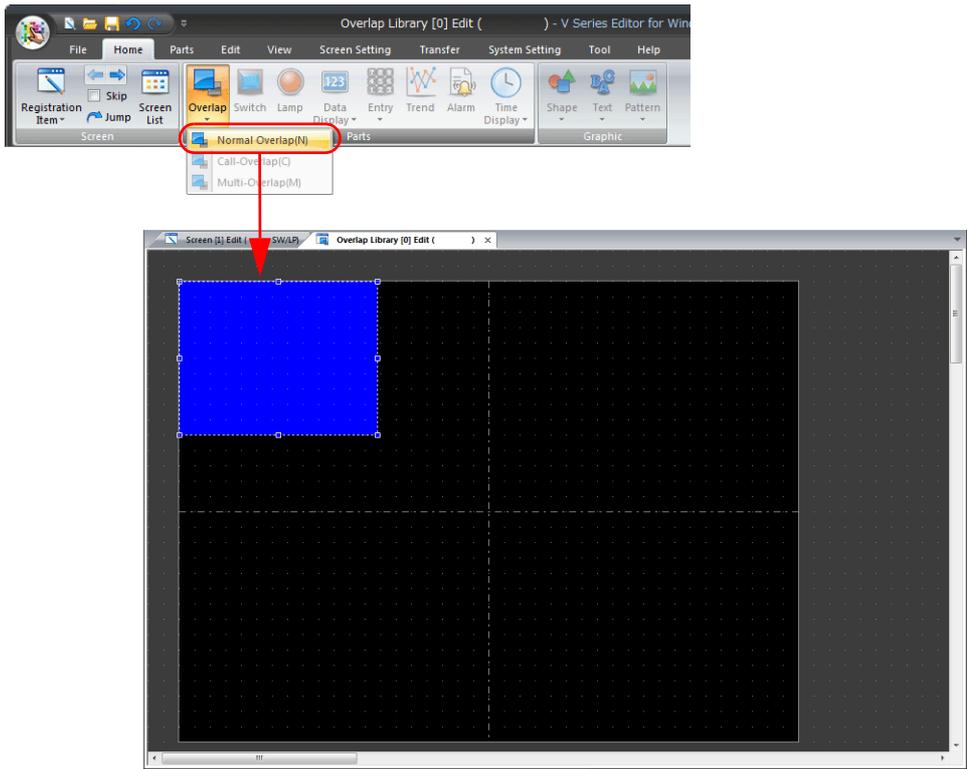
1. Cliquer sur [Home] → [Registration Item] → [Overlap Library]. La fenêtre [Overlap Library] s'affiche.



2. Sélectionner un numéro d'enregistrement et cliquer sur le bouton [OK]. La fenêtre de l'onglet [Overlap Library [0] Edit] s'affiche.

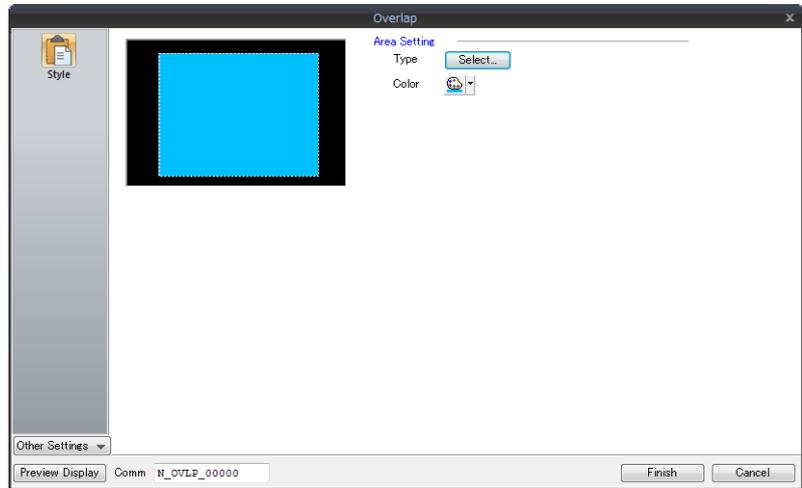


3. Cliquer sur [Home] → [Overlap] → [Normal Overlap] et placer une fenêtre.



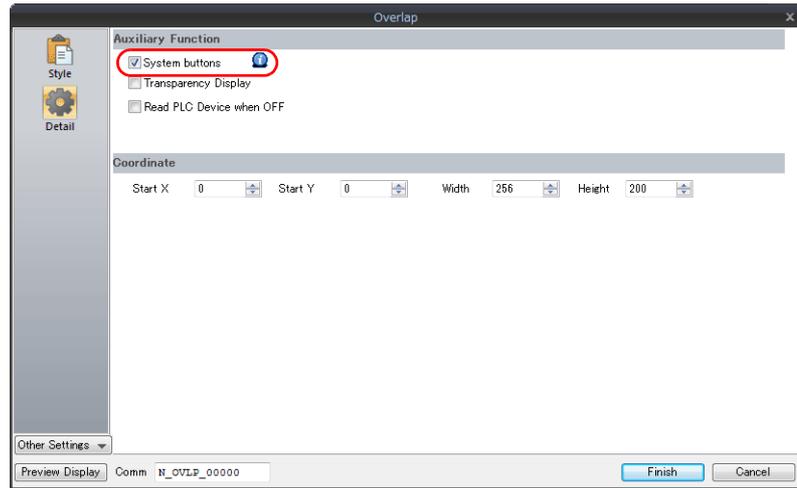
4. Configurer les réglages dans la fenêtre de réglages des fenêtres.

- Style



Elément		Description	Réglages
Area Setting	Type	Permet de changer l'élément utilisé pour la fenêtre.	-
	Color	Permet de régler la couleur de la zone.	Bleu clair

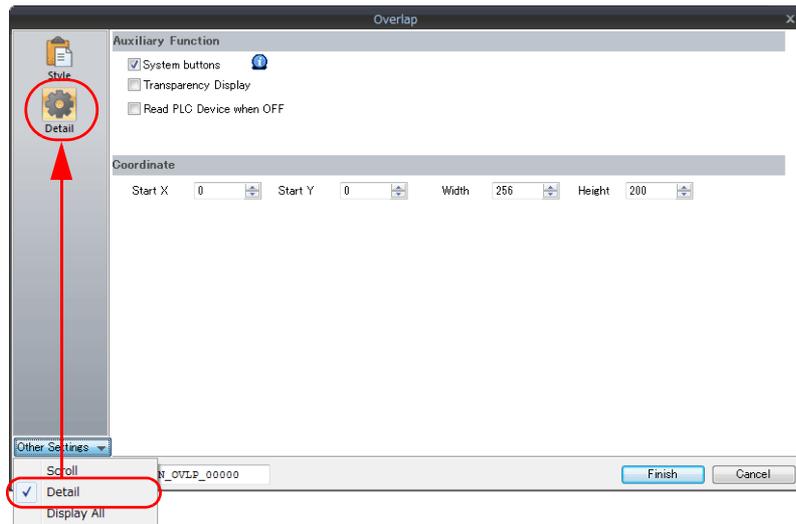
- Détail



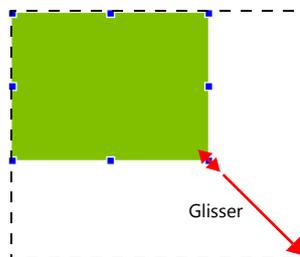
Élément	Description	Réglages
System buttons	Cocher cette case pour ajouter une fonction de commutateur (déplacer/ignorer) dans le coin supérieur gauche de la zone de fenêtre. Pour obtenir des détails concernant le fonctionnement, se reporter à la section "6.4.2 Fonction du bouton du système de fenêtre" (page 6-15).	Coché
Coordinate	Régler la position de placement et la taille de la fenêtre.	-



- Les réglages [Detail] peuvent être affichés à l'aide de la procédure suivante.
 - Sélectionner [Other Settings] → [Detail].



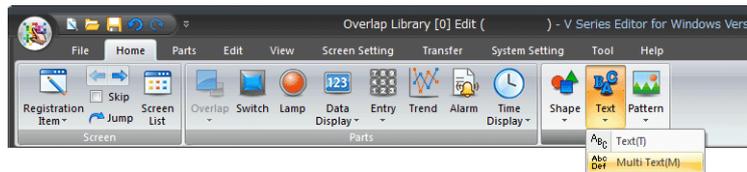
- La taille de la fenêtre peut également être changée en sélectionnant la fenêtre et en glissant des poignées affichées.



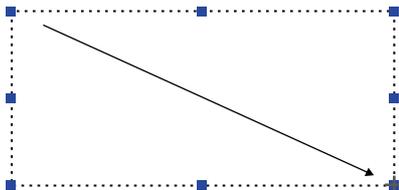
Placement du texte

Cette section explique comment placer du texte sur la fenêtre.

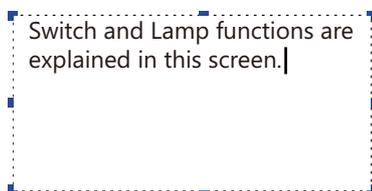
1. Cliquer sur [Home] → [Text] → [Multi Text]. Le curseur de la souris devient une croix.



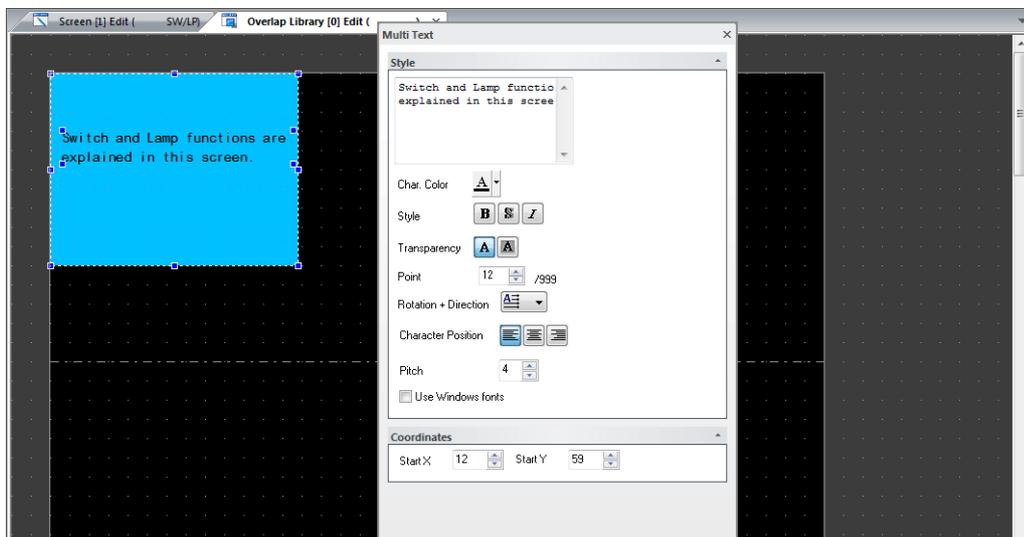
2. Glisser sur la fenêtre. Un cadre multi-texte s'affiche.



3. Entrer le texte. Des retours à la ligne peuvent être entrés dans les cadres multi-texte.



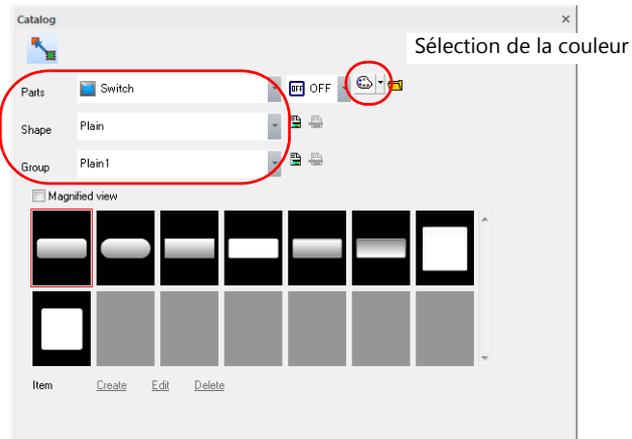
4. Cliquer sur un emplacement de l'écran autre que le texte pour accepter l'entrée multi-texte.
5. Cliquer sur le texte pour afficher sa fenêtre d'affichage des caractéristiques. Changer les propriétés de la couleur du texte et de la taille du texte.



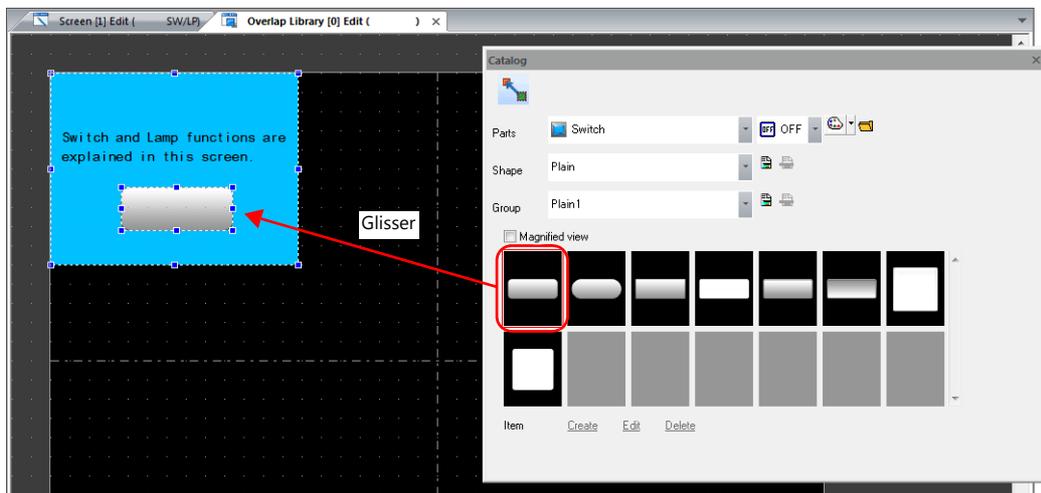
Placement d'un commutateur

Cette section explique comment créer un commutateur pour masquer la fenêtre.

1. Cliquer sur [Parts] → [Catalog]. La fenêtre d'affichage [Catalog] s'affiche.
2. Sélectionner "Switch" pour [Parts], "Plain" pour [Shape], et "Plain1" pour [Group], et régler une couleur.

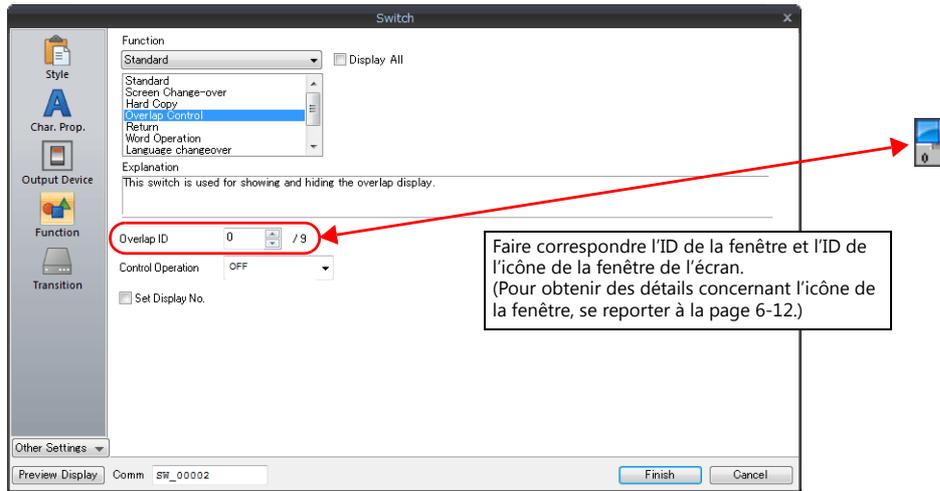


3. Sélectionner un commutateur et le glisser sur l'écran. Cette action place le commutateur sur l'écran.



4. Configurer chaque réglage dans la fenêtre des réglages des commutateurs.

- **Function**
Permet de régler la fonction à effectuer lorsque le commutateur est actionné.



Élément	Description	Réglages
Function	Permet de sélectionner la fonction du commutateur, en d'autres termes, comment le commutateur doit fonctionner lorsqu'il est actionné.	Overlap Control
Overlap ID	Permet de spécifier l'ID de la fenêtre commandé à l'aide du commutateur. * Faire correspondre l'ID de la fenêtre et l'ID de l'icône dans le cas d'un multi fenêtrage ou d'une fenêtre d'appel.	0
Control Operation	Permet de spécifier l'opération de commande lorsque le commutateur est actionné.	OFF

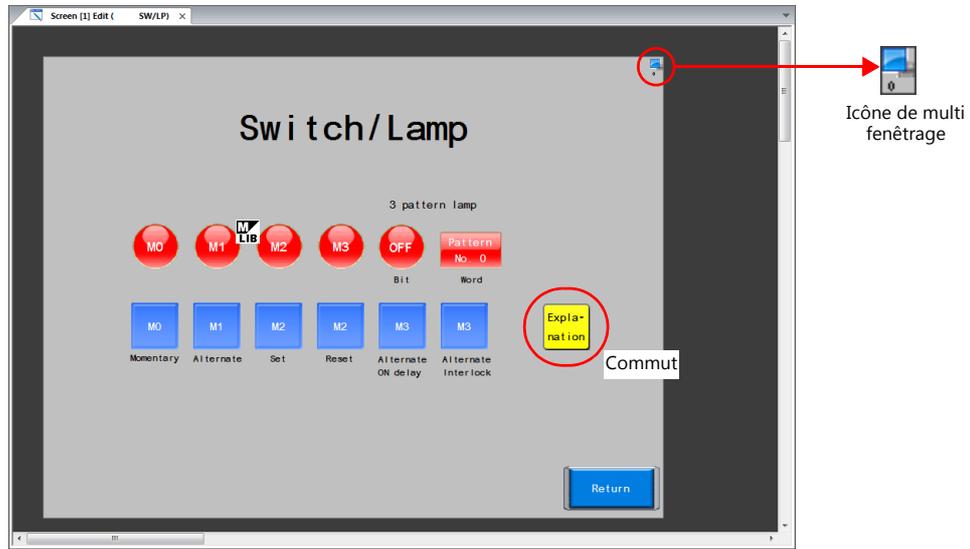
- **Style**
Permet de régler ON/OFF les couleurs et la conception du commutateur.
- **Char. Prop.**
Permet d'enregistrer le texte affiché sur le commutateur.

Le processus d'édition de fenêtre est terminé.

😊 Editer les objets présents sur la fenêtre en cliquant sur [Overlap Editing] → [ID 0] sur le menu du clic droit. Ceci permet à plusieurs objets d'être sélectionnés en glissant avec la souris.

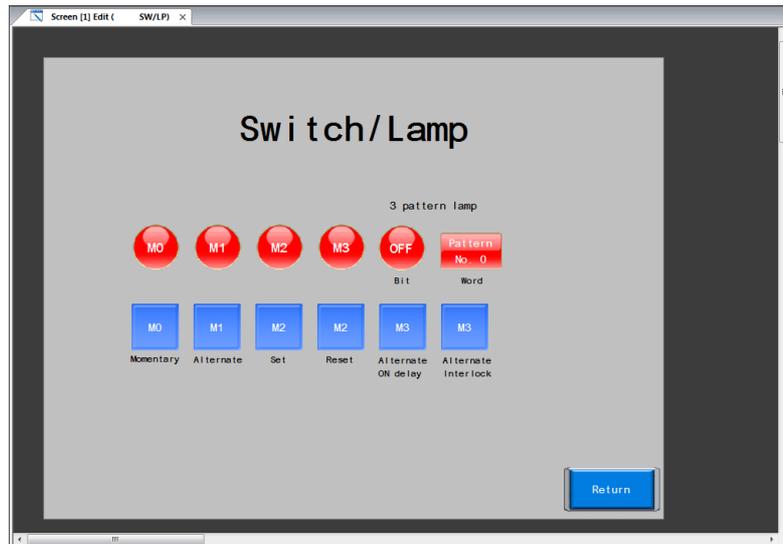
6.3.2 Edition d'écran

Cette section explique comment enregistrer une icône de multi fenêtrage et un commutateur permettant d'afficher un multi fenêtrage.



Placement d'un commutateur

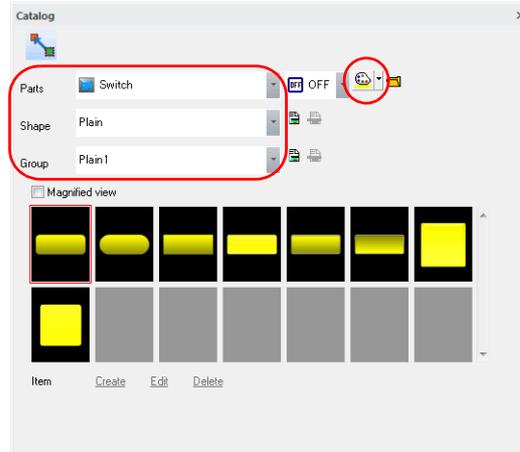
1. Afficher la fenêtre [Screen [1] Edit].



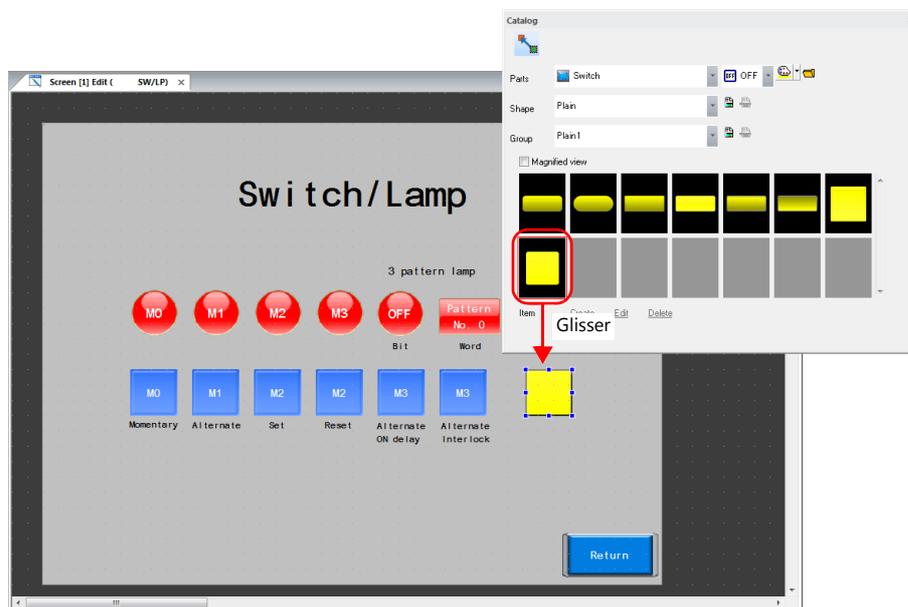
2. Cliquer sur [Parts] → [Catalog]. La fenêtre d'affichage [Catalog] s'affiche.



3. Sélectionner "Switch" pour [Parts], "Plain" pour [Shape], et "Plain1" pour [Group], et régler une couleur.

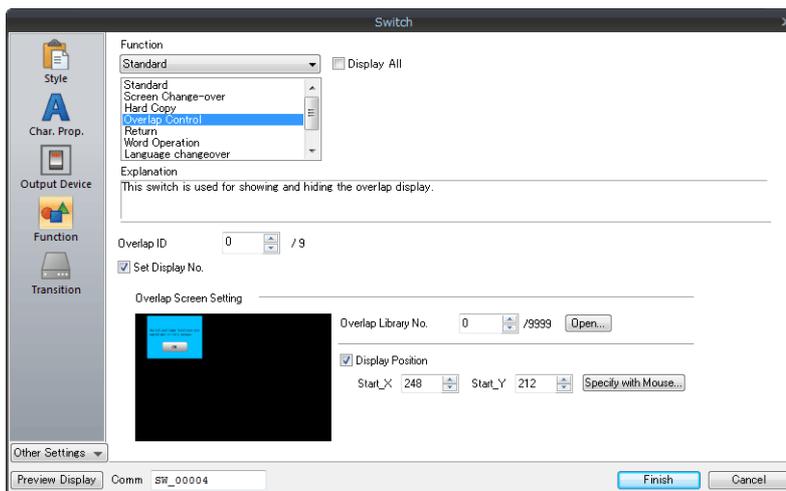


4. Sélectionner un commutateur et le glisser sur l'écran. Cette action place le commutateur sur l'écran.



5. Configurer chaque réglage dans la fenêtre des réglages des commutateurs.

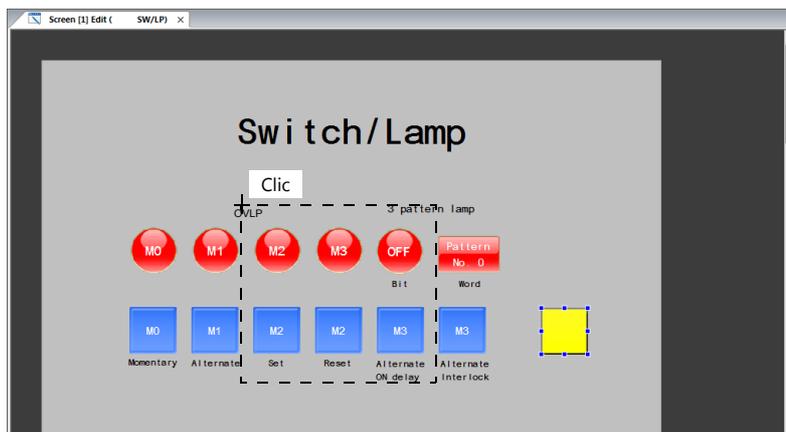
- **Function**
Permet de régler la fonction du commutateur.



Élément	Description	Réglages
Function	Permet de sélectionner la fonction du commutateur.	Overlap Control
Overlap ID	Permet de spécifier l'ID de la fenêtre commandé à l'aide du commutateur. * Spécifier le même ID que celui de l'icône du multi fenêtrage.	0
Control Operation	Permet de spécifier l'opération de commande lorsque le commutateur est actionné.	ON
Set Display No.	Cocher cette case pour afficher la fenêtre dans la bibliothèque de fenêtres.	Coché
Overlap Library No.	Permet de régler le numéro de la bibliothèque de fenêtres. Valeur de réglage : entre 0 et 9999.	0
Display Position	Permet de régler la coordonnée X et la coordonnée Y pour la position d'affichage de la fenêtre. Bouton [Specify with Mouse]* : Permet de spécifier les coordonnées en cliquant avec la souris.	Coché

* **Méthode de spécification avec la souris**

Cliquer sur le bouton [Specify with Mouse]. Un curseur en forme de croix et une ligne en pointillés encadrant la taille de la fenêtre s'affichent.



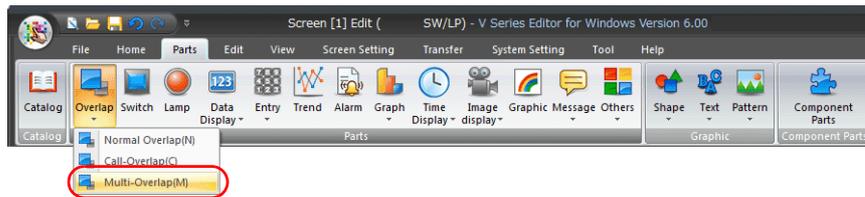
Cliquer sur une position où le cadre en pointillés ne dépasse pas à l'extérieur de l'écran. Le repère  qui indique la position d'affichage du multi fenêtrage se déplace sur la position où a été effectué le clic.

- **Style**
Permet de régler ON/OFF les couleurs et la conception du commutateur.
- **Char. Prop.**
Permet d'enregistrer le texte affiché sur le commutateur.

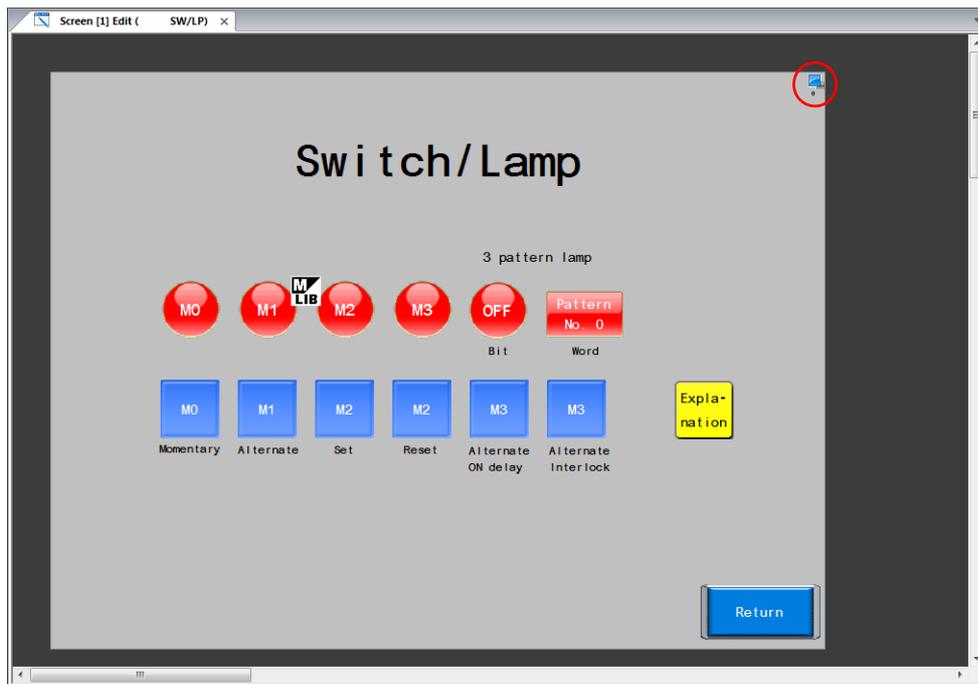
Le processus de création de commutateur est terminé.

Enregistrement d'une icône de fenêtre

1. Cliquer sur [Parts] → [Overlap] → [Multi-Overlap].

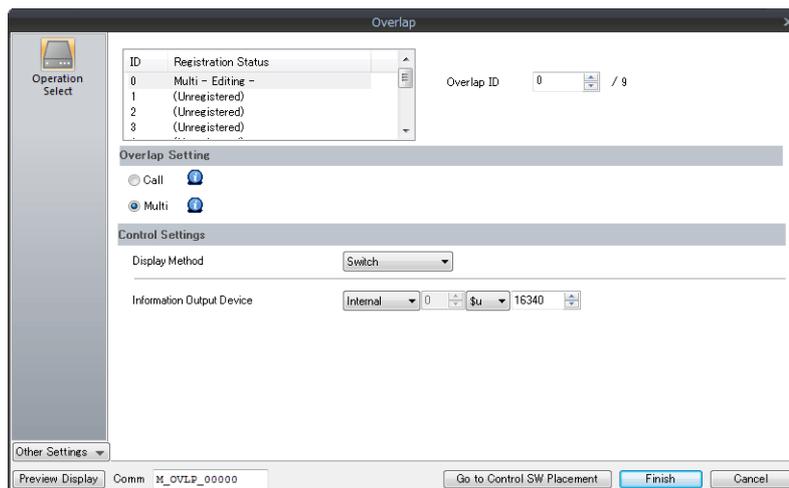


2. Cliquer sur l'écran pour placer l'icône du multi fenêtrage.



3. Configurer les réglages dans la fenêtre de réglages des objets.

- Operation Select



Elément	Description	Réglages
Overlap ID	Permet de régler la zone dans laquelle afficher la fenêtre enregistrée dans la bibliothèque de fenêtres des ID 0 à 9.	0
Overlap Setting	Call Permet d'afficher une bibliothèque de fenêtres fixée. Multi Les bibliothèques de fenêtres peuvent être commutées entre elles pour l'affichage.	Multi
Control Settings	Display Method Commutateur Permet d'afficher la fenêtre en utilisant la fonction du commutateur.	Switch
	Control Device Control Device Permet de spécifier le numéro de la bibliothèque de fenêtres à l'aide de la mémoire et d'afficher ou de masquer la fenêtre en fonction de l'état ON/OFF de la mémoire de commande.	-
	Information Output Device Permet d'enregistrer le numéro de la bibliothèque de fenêtres actuellement affichée. Cette mémoire enregistre "-1" lorsque l'affichage de la fenêtre est masqué.	-
	Device for Overlap Library No. to Display Display Method : Disponible lorsque "Control Device" est spécifié. Cette mémoire spécifie le numéro de la bibliothèque de fenêtres.	-
	Specify the display position by device Display Method : Disponible lorsque "Control Device" est spécifié. Cocher cette case pour régler la position d'affichage de la fenêtre (coordonnées X et Y).	-

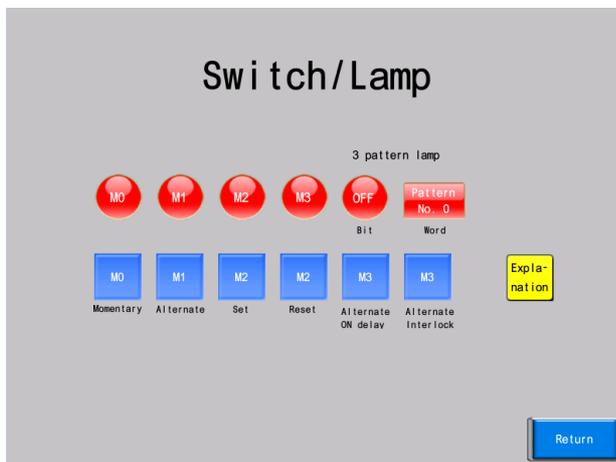
Le processus de création d'écran est terminé. Vérifier le fonctionnement de l'écran sur l'appareil de la série V9.

6.4 Vérification du fonctionnement de l'appareil

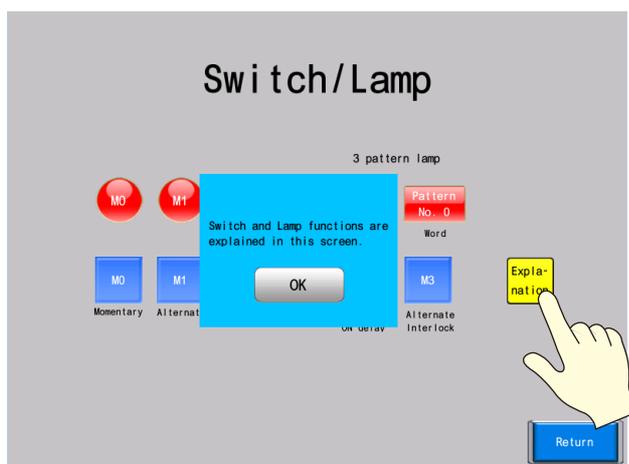
Confirmer le fonctionnement de l'écran après avoir transféré des données d'écran sur l'appareil.

6.4.1 Affichage et masquage du multi fenêtrage

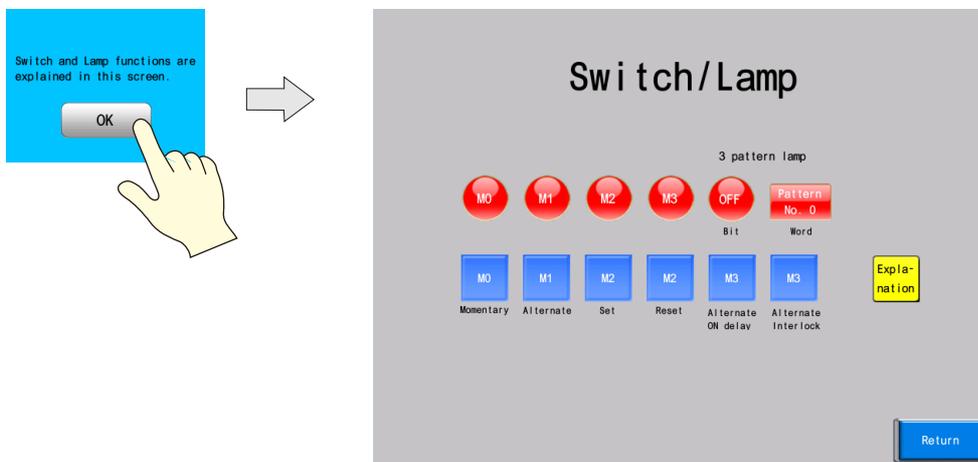
1. L'écran 1 s'affiche.



2. Appuyer sur le commutateur [Explanation]. La fenêtre s'affiche.



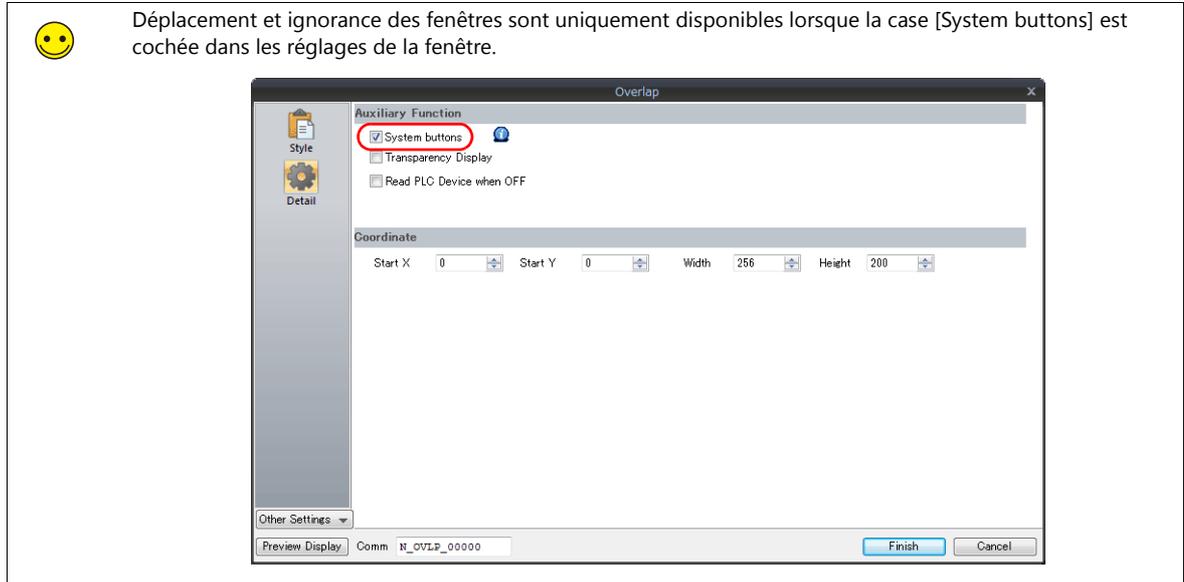
3. Appuyer sur le commutateur [OK]. La fenêtre est masquée.



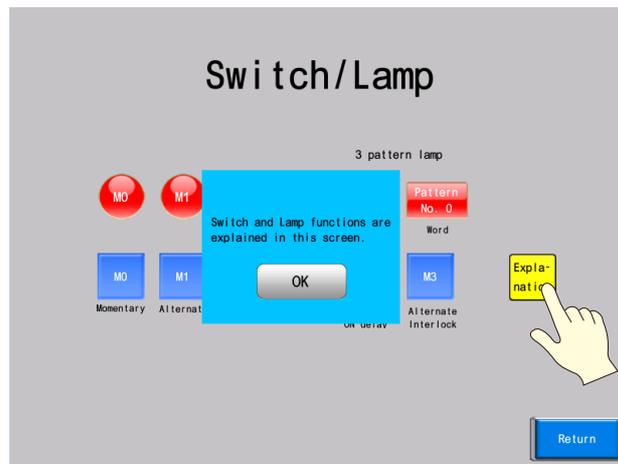
6.4.2 Fonction du bouton du système de fenêtre

Une fonction de bouton du système peut être ajoutée aux fenêtres.
Cette fonction peut effectuer les deux opérations suivantes.

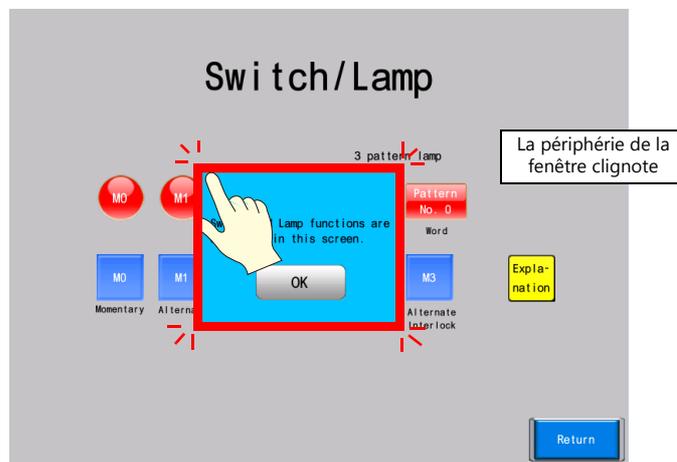
- Déplacement de la fenêtre
- Ignorance de la fenêtre



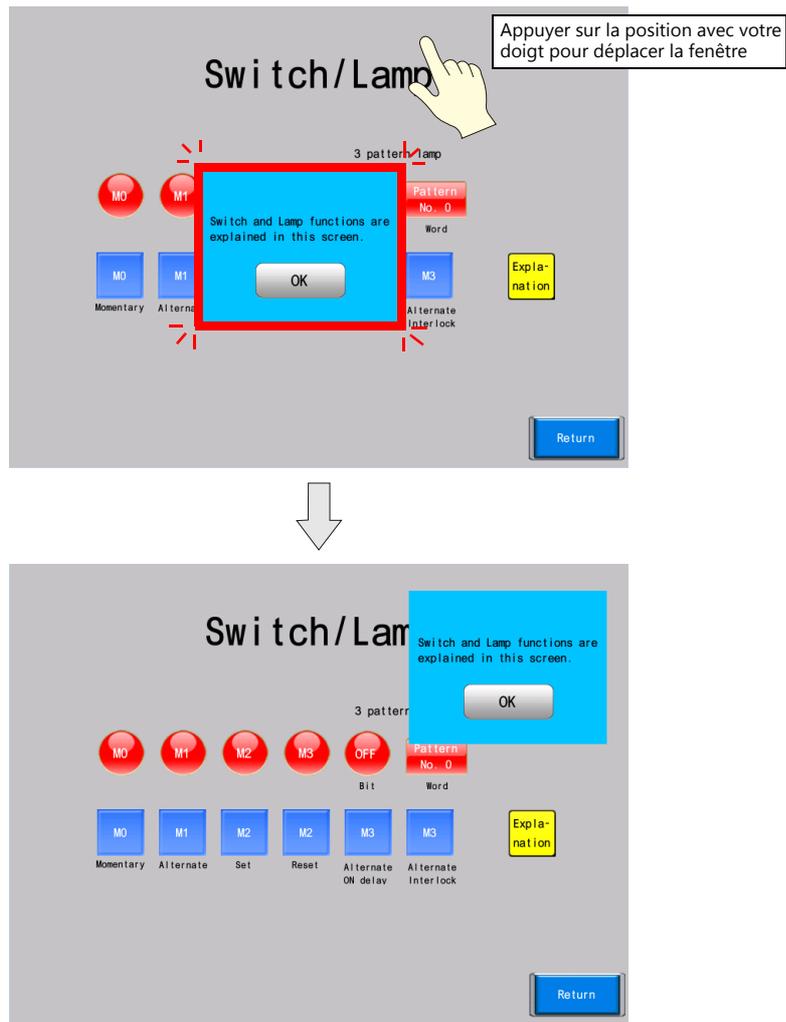
1. Appuyer sur le commutateur [Explication] pour afficher le multi fenêtrage.



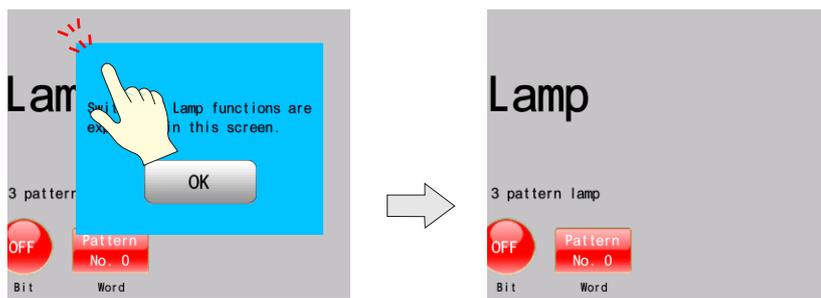
2. Appuyer sur le coin supérieur gauche de la fenêtre. La périphérie de la fenêtre commence à clignoter.



- Pendant que la périphérie de la fenêtre clignote, appuyer sur la position où cette fenêtre doit être déplacée. La fenêtre se déplace sur la position spécifiée.



- Toucher deux fois le coin supérieur gauche de la fenêtre pour l'ignorer.



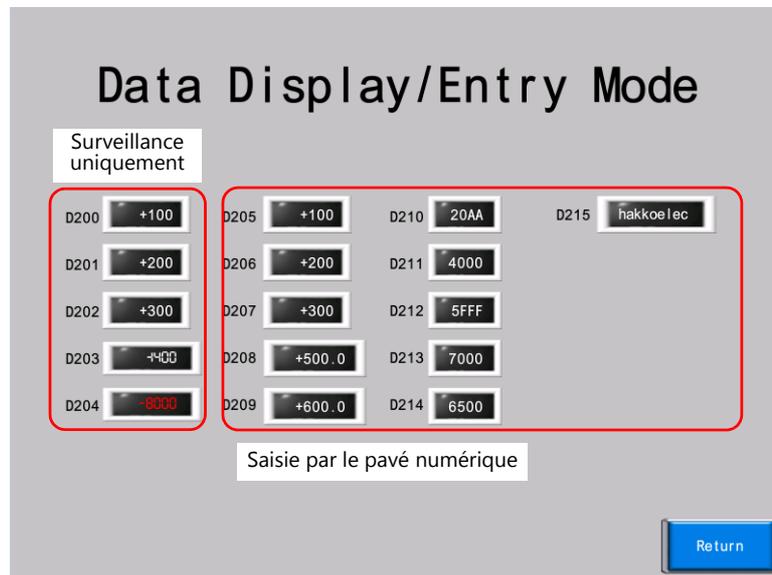
7 Création d'affichages de données numériques et d'écrans de saisie

- 7.1 Exemple d'écran
- 7.2 Procédure de création
 - 7.2.1 Création d'affichages de données numériques pour la surveillance
 - 7.2.2 Placement des affichages de données numériques pour saisie et d'un pavé numérique
 - 7.2.3 Bibliothèque de fenêtres
 - 7.2.4 Placement de l'affichage des caractères et enregistrement des touches de caractères
 - 7.2.5 Placement du texte et d'un commutateur Return
- 7.3 Vérification du fonctionnement de l'appareil
 - 7.3.1 Vérification des affichages de données numériques
 - 7.3.2 Saisie des valeurs
 - 7.3.3 Saisie du texte

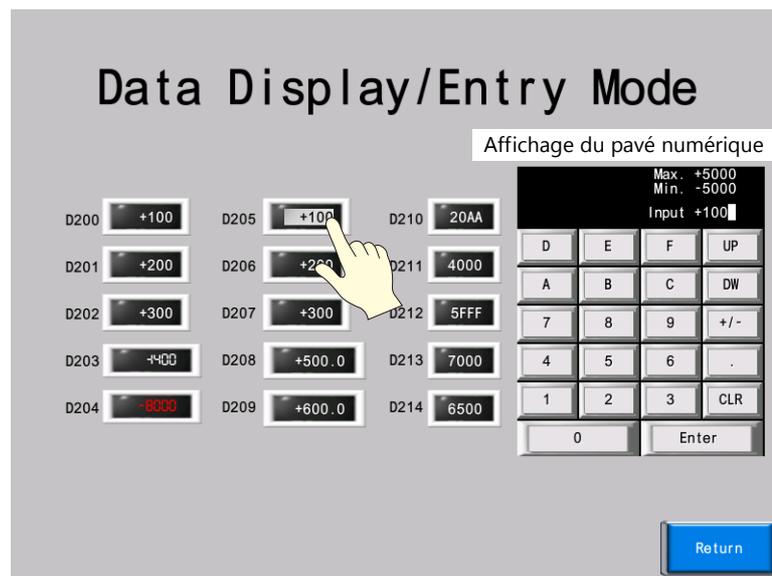
7.1 Exemple d'écran

Cette section explique comment créer un écran pour la surveillance de la mémoire avec les éléments d'affichage des données et l'incrustation du pavé numérique sur l'écran 2.

Le pavé numérique est normalement masqué, il est uniquement affiché à l'écran pour effectuer une saisie.

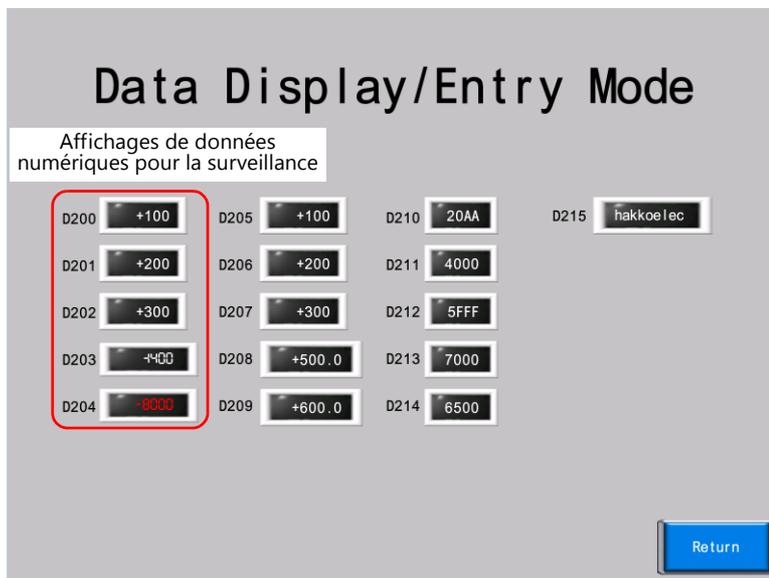


- Saisie : Pavé numérique affiché



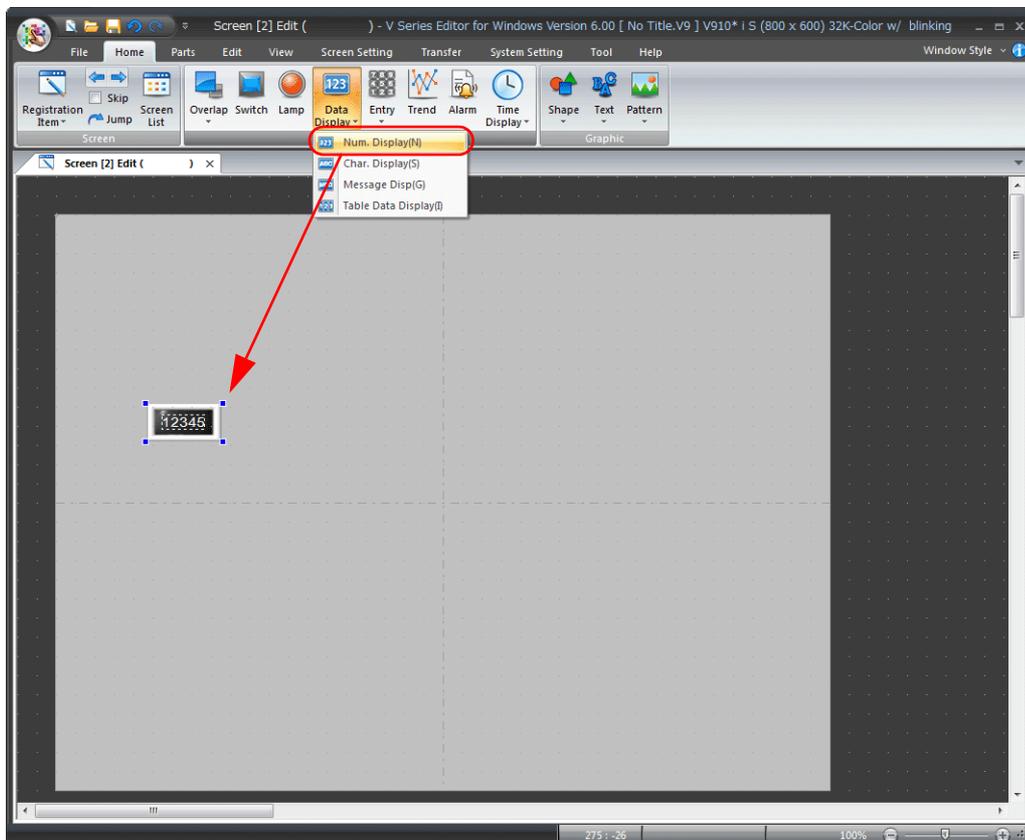
7.2 Procédure de création

7.2.1 Création d'affichages de données numériques pour la surveillance



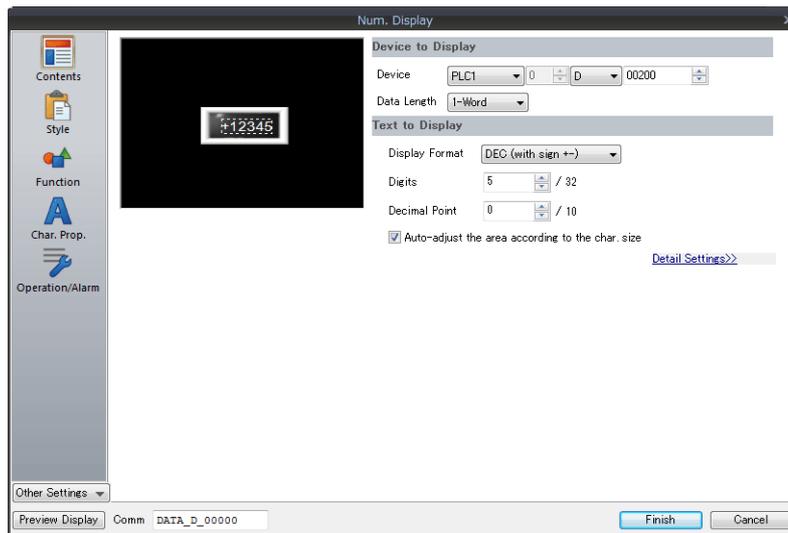
Placement des affichages de données numériques

1. Cliquer sur [Home] → [Data Display] → [Num. Display].
Un affichage de données numériques apparaît. Le placer sur l'écran.



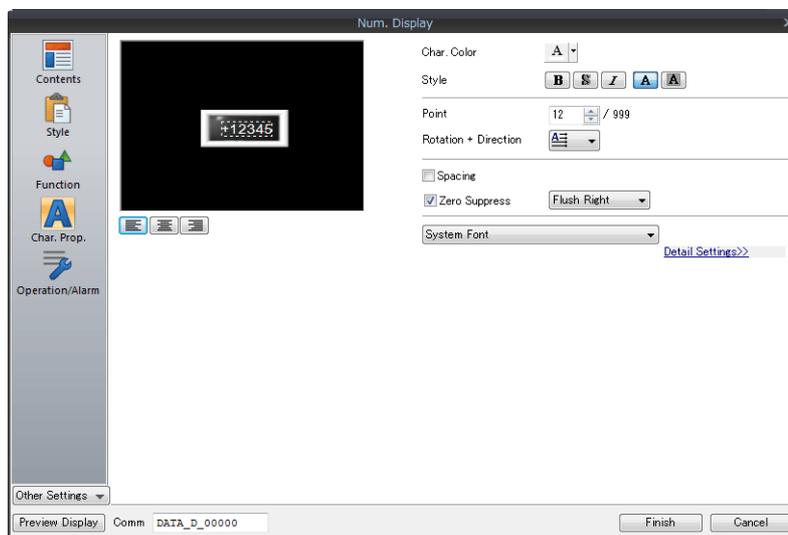
2. Configurer chaque réglage dans la fenêtre de réglages des objets de l'affichage des données numériques.

- Contents



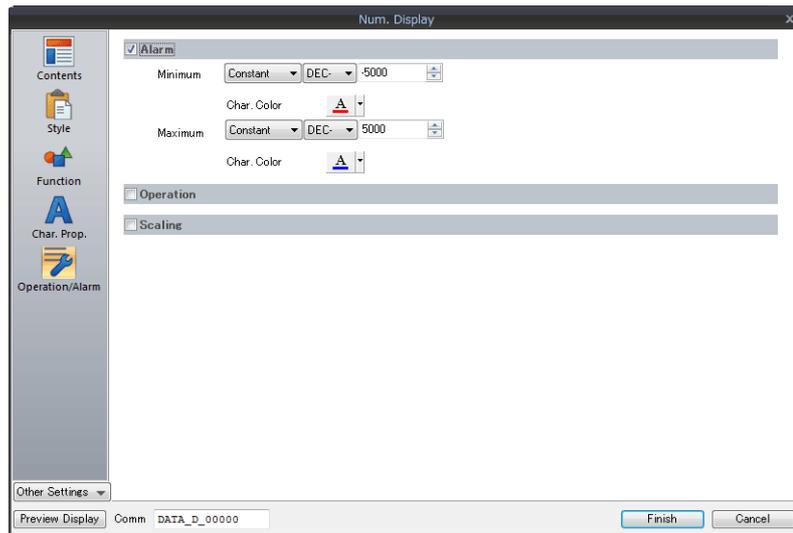
Élément		Description	Réglages
Device to Display	Device	Permet de spécifier la mémoire à surveiller.	D200
	Data Length	Permet de régler la longueur des données de la mémoire.	1-Word
Text to Display	Display Format	Permet de régler le format des nombres à afficher à l'écran.	DEC (with sign +-)
	Digits	Permet de spécifier le nombre de chiffres de la mémoire à surveiller.	5
	Decimal Point	Permet de régler si un point décimal est inclus ou non.	0

- Char. Prop.



Élément		Description	Réglages
Char. Color		Permet de sélectionner la couleur des valeurs.	-
Style		Permet de sélectionner le style de texte.	-
Point		Permet de sélectionner la taille du texte.	-
Zero Suppress		Cocher cette case pour activer la suppression des zéros. Désélectionné → <input type="text" value="00010"/> Flush Right → <input type="text" value="10"/>	Coché Flush Right
System Font Windows Font 7-segment Font		Permet de régler la police d'affichage des données numériques.	System Font

- Operation/Alarm



Élément		Description	Réglages
Alarm	Minimum/ Char. Color	Permet de régler la valeur minimale utilisée pour déclencher une alarme. Si la valeur est inférieure à la valeur réglée, elle s'affiche dans la couleur de texte spécifiée.	Minimum : -5000 Char. Color : Red
	Maximum/ Char. Color	Permet de régler la valeur maximale utilisée pour déclencher une alarme. Si la valeur est supérieure à la valeur réglée, elle s'affiche dans la couleur de texte spécifiée.	Maximum : 5000 Char. Color : Blue

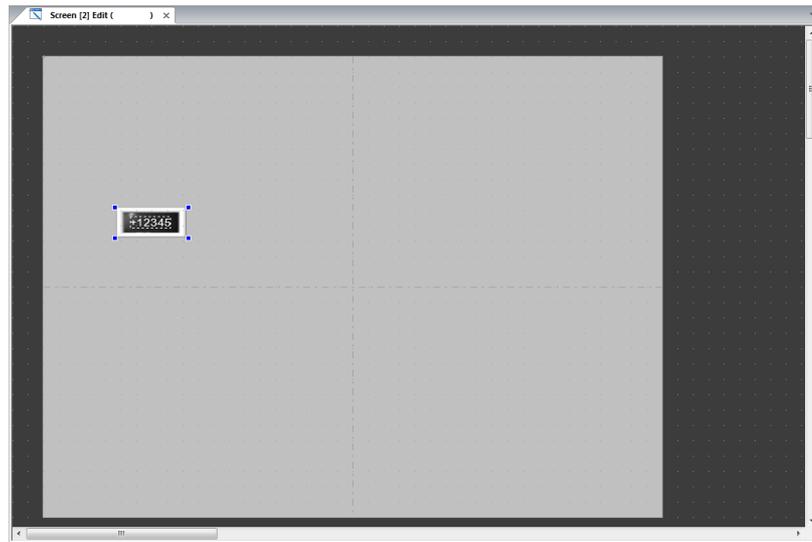
☹️

- Les réglages [Operation/Alarm] peuvent être affichés à l'aide de la procédure suivante.
 - Sélectionner [Other Settings] → [Operation/Alarm].

Création de plusieurs copies des affichages de données numériques

Permet de réaliser plusieurs copies de l'élément des données numériques.

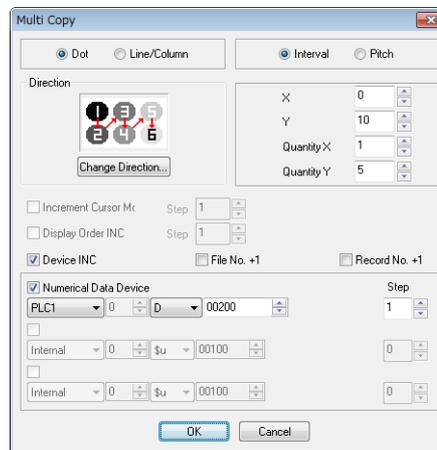
1. Sélectionner l'affichage des données numériques. Les poignées s'affichent.



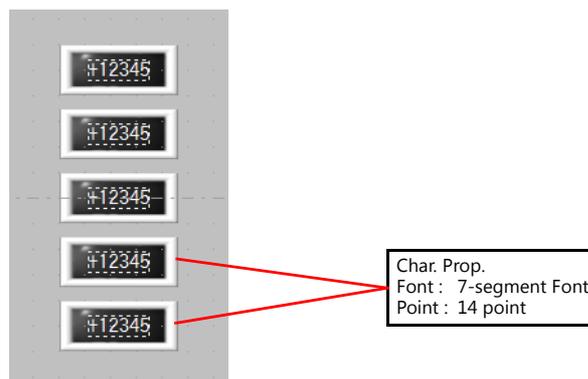
2. Cliquer sur [Edit] → [Multi-copy]. La fenêtre [Multi Copy] s'affiche.



3. Configurer les réglages suivants et cliquer sur [OK]. Cette action crée des copies de l'affichage des données numériques.

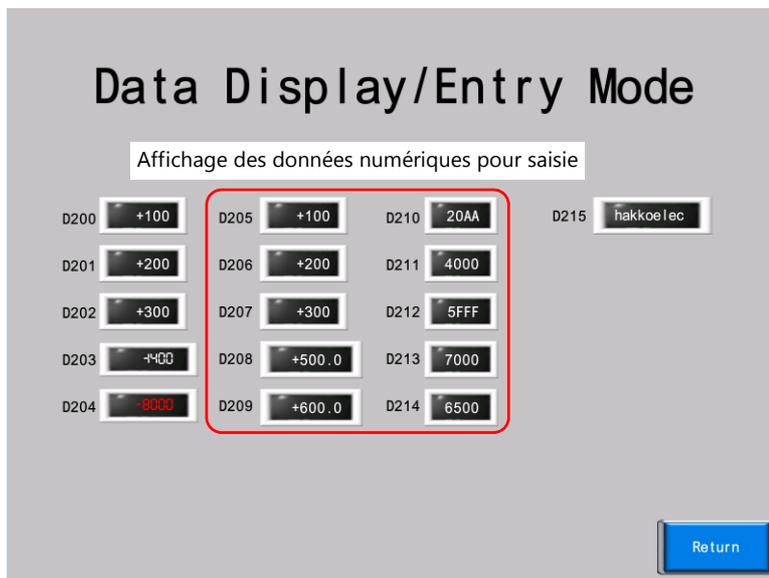


4. Changer les réglages de chaque affichage des données numériques. Changer les réglages comme indiqué ci-dessous dans cet exemple.



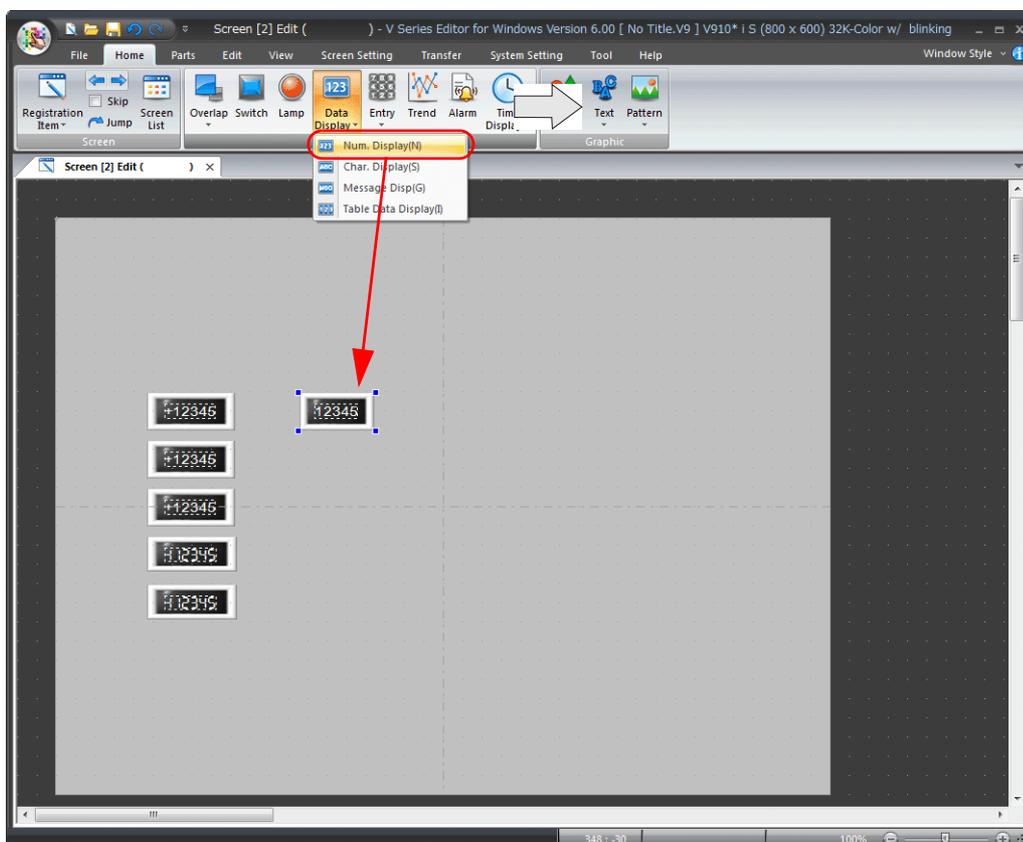
Le processus de création d'affichages des données numériques pour la surveillance est terminé.

7.2.2 Placement des affichages de données numériques pour saisie et d'un pavé numérique



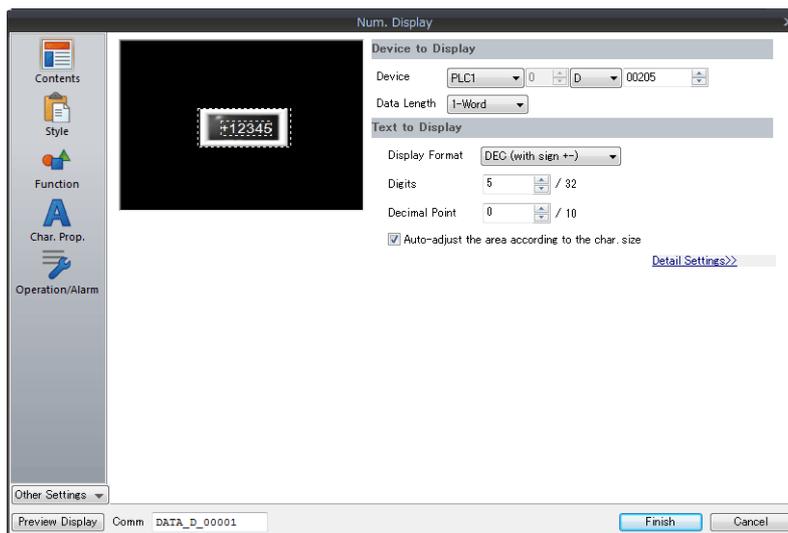
Placement des affichages de données numériques

1. Cliquer sur [Home] → [Data Display] → [Num. Display].
Un affichage de données numériques apparaît. Le placer sur l'écran.



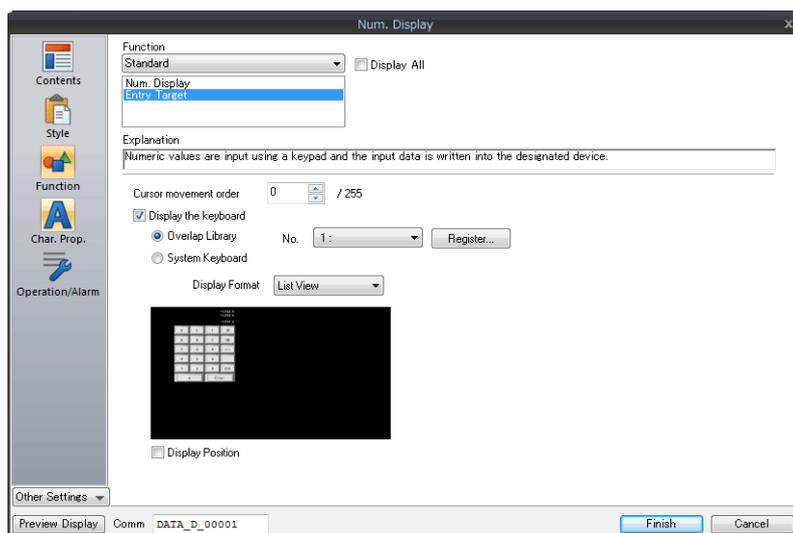
2. Configurer chaque réglage dans la fenêtre des réglages de l'affichage des données numériques.

- Contents



Élément		Description	Réglages
Device to Display	Device	Permet de spécifier la mémoire pour la saisie.	D205
	Data Length	Permet de régler la longueur des données de la mémoire.	1-Word
Text to Display	Display Format	Permet de régler le format des nombres à afficher à l'écran.	DEC (with sign +-)
	Digits	Permet de spécifier le nombre de chiffres de la mémoire à surveiller.	5
	Decimal Point	Permet de régler si un point décimal est inclus ou non.	0

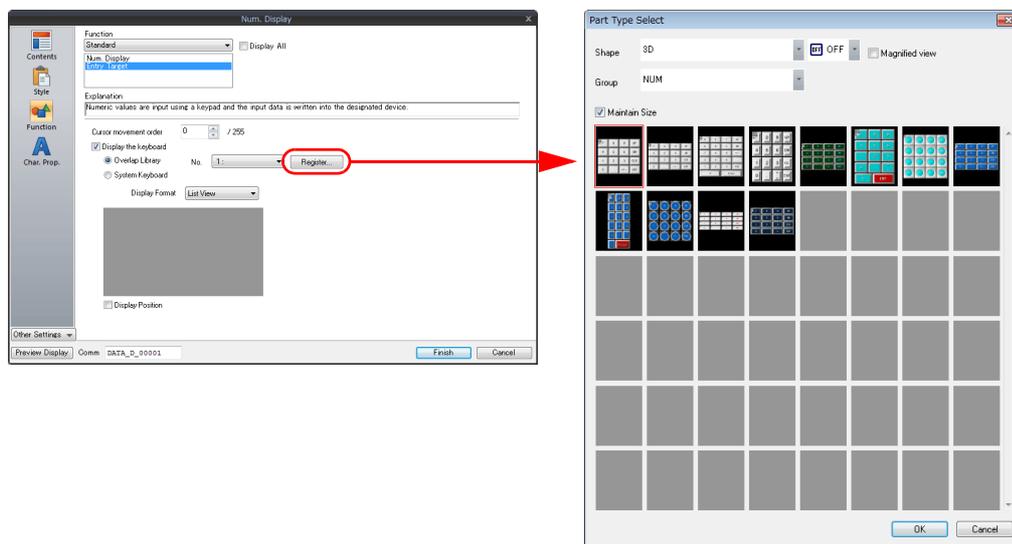
- Fonction



Élément	Description	Réglages
Function	Permet de régler la fonction d'affichage des données numériques.	Entry Target
Cursor movement order	Permet de régler l'ordre de déplacement du curseur entre les cibles de saisie.	0
Display the keyboard	Overlap library No. [Register] *1 Permet de spécifier le numéro de bibliothèque de fenêtres du pavé numérique à enregistrer. Sélectionner et enregistrer un style de pavé numérique à l'aide du bouton [Register]. System Keyboard Permet d'utiliser le pavé numérique fourni par le système.	Overlap Library No. 1
Display Position	Permet de régler les valeurs de la coordonnée X et de la coordonnée Y pour la position d'affichage de la fenêtre. Bouton [Specify with Mouse] *2 : Permet de spécifier les coordonnées de la position d'affichage en cliquant avec la souris.	-

*1 Méthode d'enregistrement

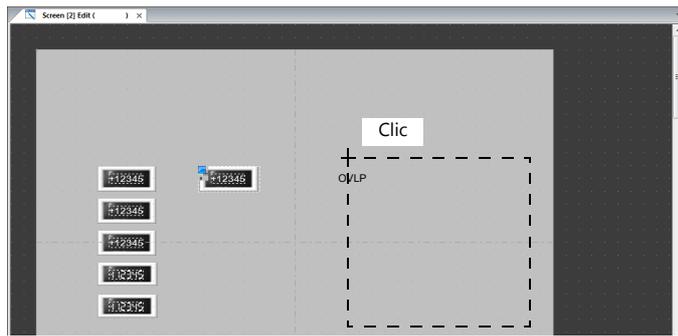
Régler [Overlap Library No.] sur "1" et cliquer sur le bouton [Register] affichent la fenêtre [Part Type Select].
Sélectionner un style et cliquer sur le bouton [OK].



Un pavé numérique est enregistré pour le numéro de bibliothèque de fenêtres spécifié. Pour plus de détails concernant l'enregistrement, se reporter à la page 7-12.

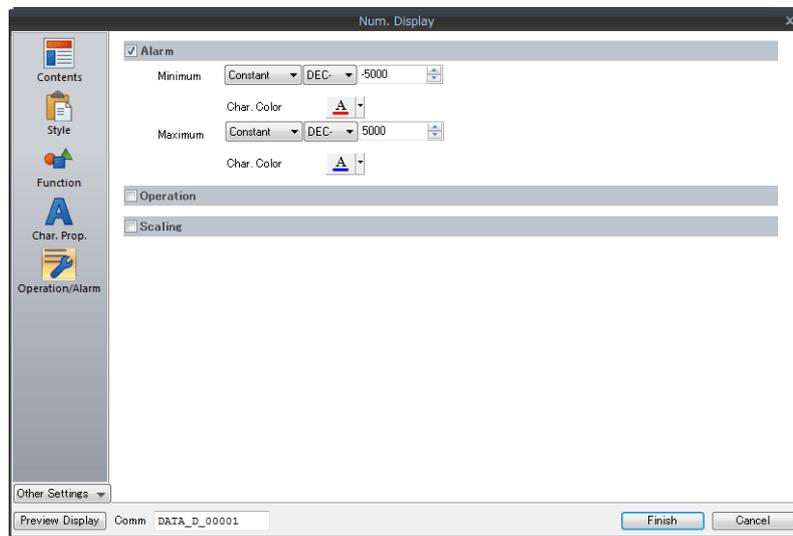
Si le numéro de bibliothèque de fenêtres spécifié est déjà enregistré, un message de confirmation s'affiche. Sélectionner [Yes] pour écraser le numéro de bibliothèque de fenêtres ou sélectionner [Cancel] pour enregistrer un autre numéro de bibliothèque de fenêtres.

- *2 Cliquer sur le bouton [Specify with Mouse]. Un curseur en forme de croix et une ligne en pointillés encadrant la taille de la fenêtre s'affichent.



Cliquer sur une position où le cadre en pointillés ne dépasse pas à l'extérieur de l'écran. Un repère qui indique la position d'affichage du multi fenêtrage se déplace sur la position où a été effectué le clic.

- Operation/Alarm

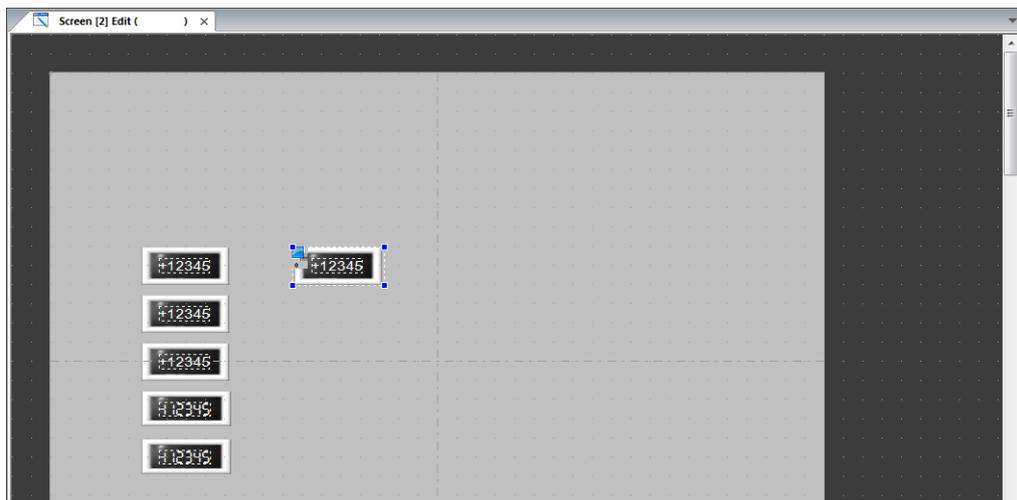


Élément		Description	Réglages
Alarm	Minimum/ Char. Color	Permet de régler la valeur minimale utilisée pour déclencher une alarme. Les valeurs inférieures à la valeur réglée ne peuvent pas être saisies à l'aide du pavé numérique.	-5000
	Maximum/ Char. Color	Permet de régler la valeur maximale utilisée pour déclencher une alarme. Les valeurs supérieures à la valeur réglée ne peuvent pas être saisies à l'aide du pavé numérique.	5000

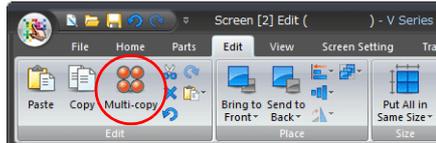
Création de plusieurs copies des affichages de données numériques

Permet de réaliser plusieurs copies de l'élément des données numériques.

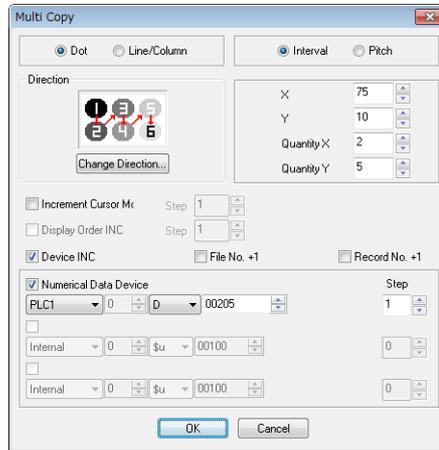
1. Sélectionner l'affichage des données numériques. Les poignées s'affichent.



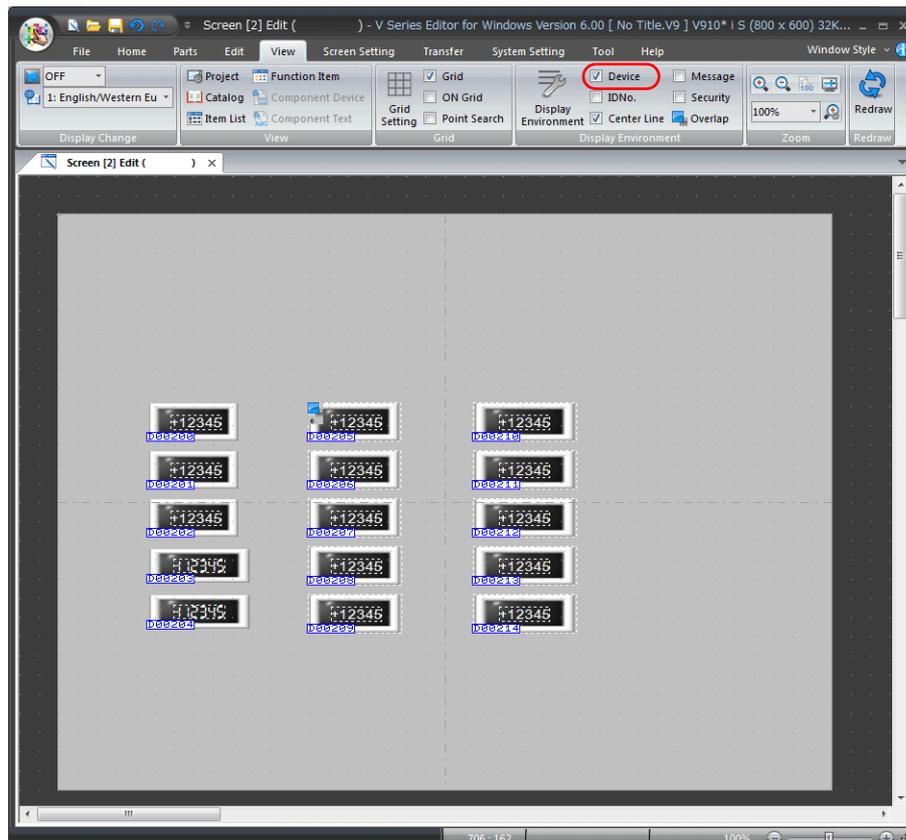
2. Cliquer sur [Edit] → [Multi-copy]. La fenêtre [Multi Copy] s'affiche.



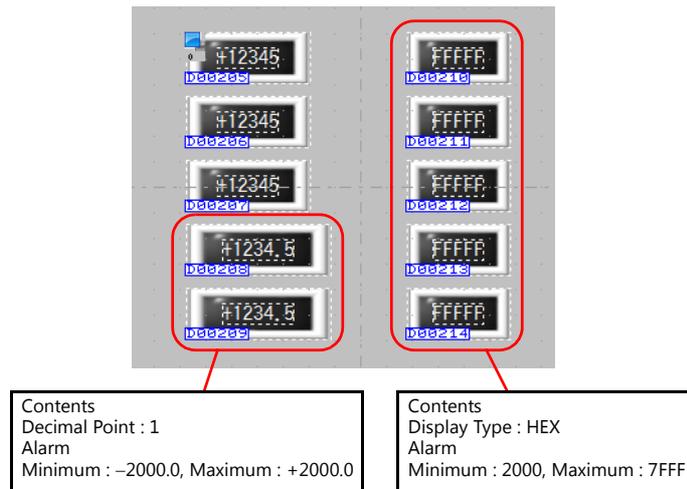
3. Configurer les réglages suivants et cliquer sur [OK]. Cette action crée des copies de l'affichage des données numériques.



4. Cocher la case [View] → [Device]. La mémoire (D200 à D214) s'affiche en bas à gauche de chaque affichage de données numériques.



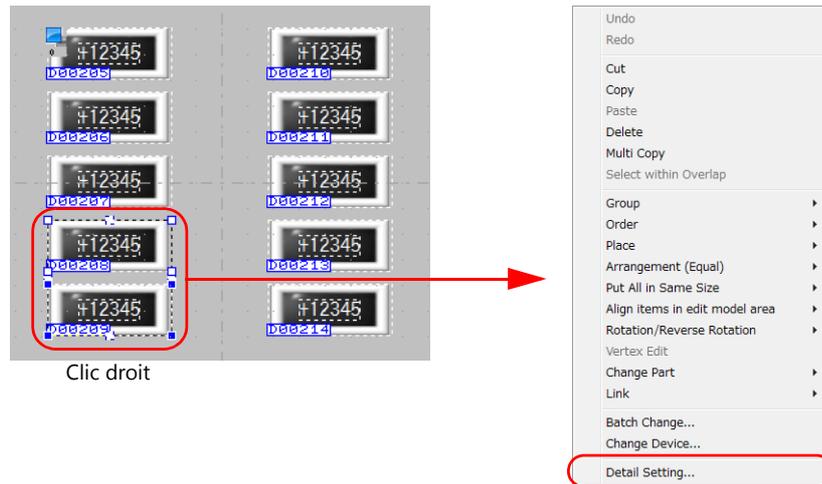
5. Changer les réglages de chaque affichage des données numériques. Changer les réglages comme indiqué ci-dessous dans cet exemple.



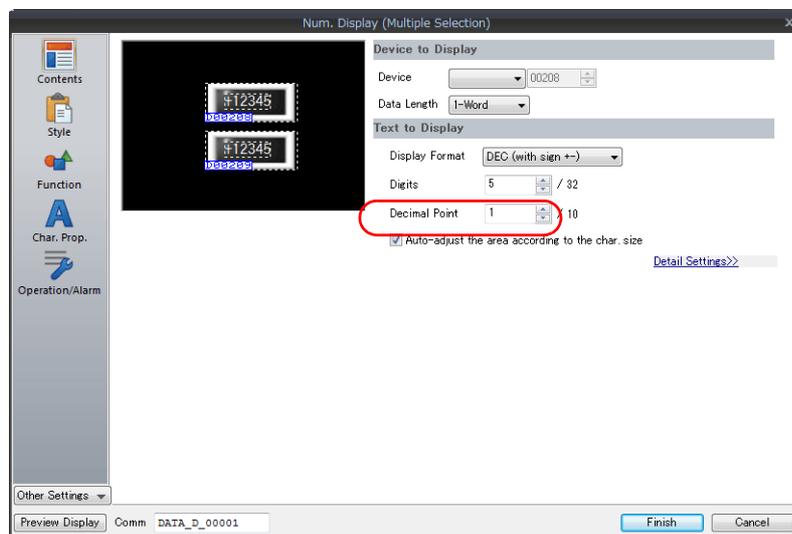
Configuration de plusieurs objets à la fois
Les réglages de plusieurs objets peuvent être configurés en une seule fois en sélectionnant plusieurs occurrences du même objet.

Exemple : Réglage du [Decimal Point] sur "1"

1. Sélectionner tous les affichages de données numériques à modifier et cliquer sur [Detail Setting] sur le menu du clic droit.



2. Changer le [Decimal Point] sur "1" dans la fenêtre de réglages des objets. Tous les affichages de données numériques sélectionnés sont mis à jour selon ce changement.

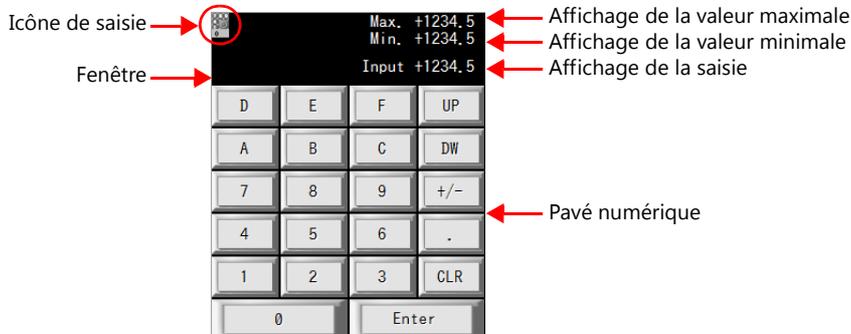


Cette action termine l'enregistrement des affichages des données numériques pour la saisie et du pavé numérique de saisie.

7.2.3 Bibliothèque de fenêtres

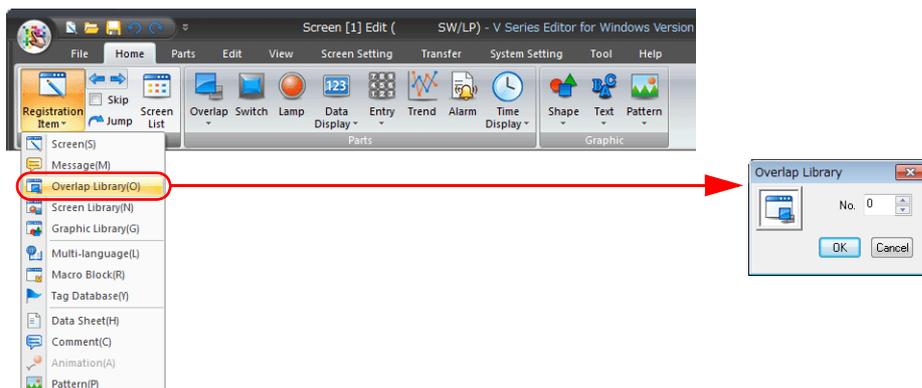
Les objets suivants sont enregistrés dans la bibliothèque de fenêtres qui contient les touches de saisie enregistrées à l'aide du bouton [Register]. Ils peuvent être utilisés sans modifier aucun réglage.
Si des changements d'ajustement de la taille ou de couleur sont nécessaires, modifier ces réglages dans la fenêtre de l'onglet [Overlap Library Edit].

- Bibliothèque de fenêtre numéro 1 (pavé numérique)

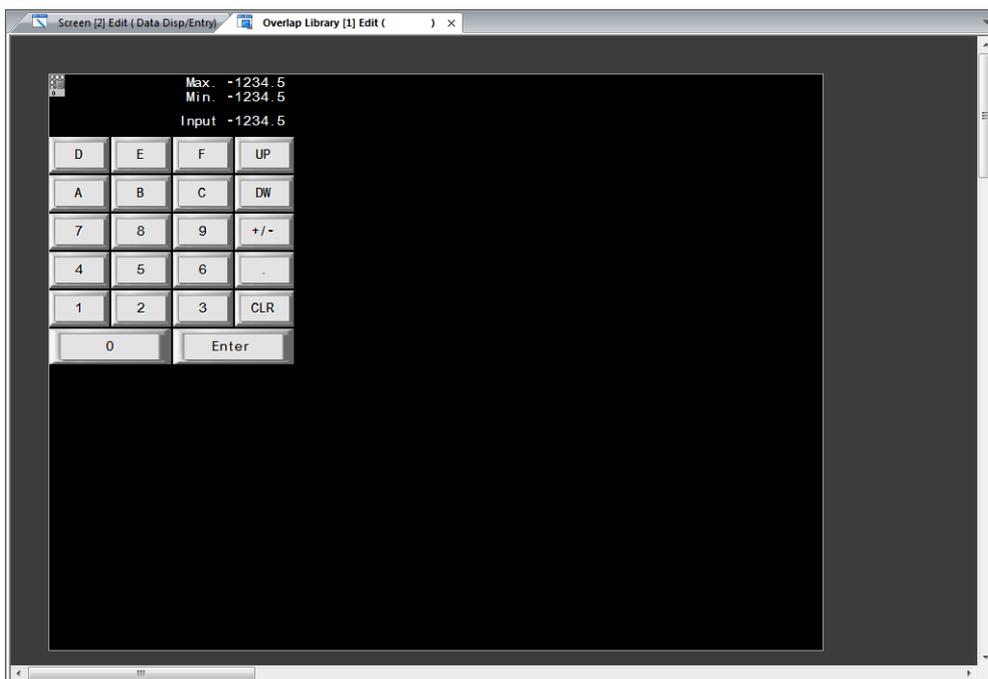


Edition de la bibliothèque de fenêtres

1. Cliquer sur [Home] → [Registration Item] → [Overlap Library]. La fenêtre [Overlap Library] s'affiche.

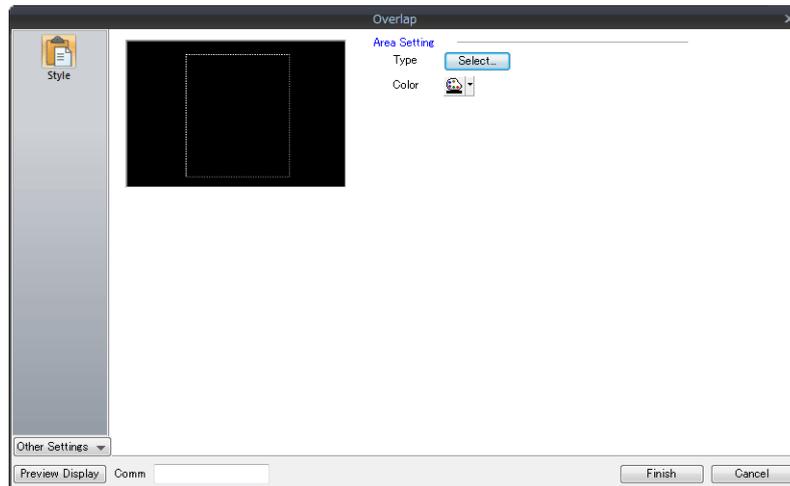


2. Spécifier le numéro "1" pour la bibliothèque de fenêtres pour laquelle le pavé de saisie est enregistré. La fenêtre de l'onglet [Overlap Library Edit] s'affiche.



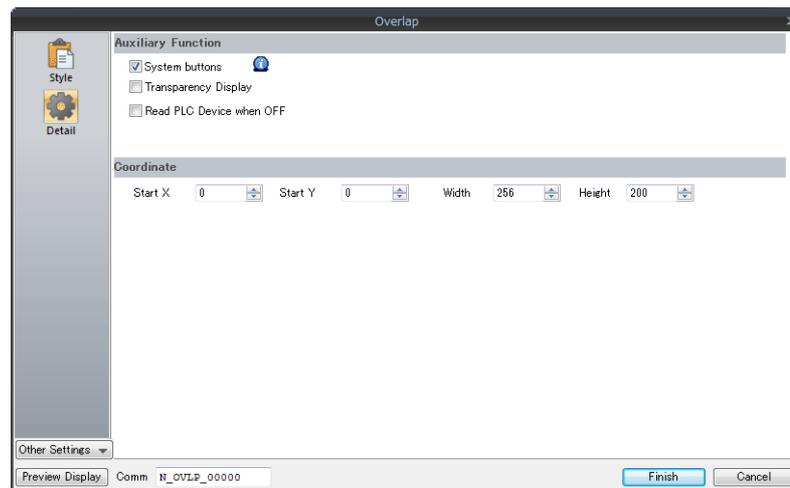
Réglages des fenêtres

1. Double-cliquer sur la fenêtre pour afficher sa fenêtre de réglages des objets. Les propriétés telles que la couleur de zone et la taille peuvent être modifiées dans cette fenêtre.
 - Style



Élément	Description	Réglages
Type	Permet de changer le style de la fenêtre.	-
Color	Permet de régler la couleur de la zone.	-

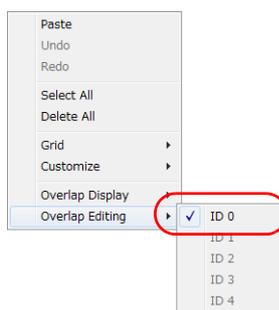
- Détail



Élément	Description	Réglages
System buttons	Cocher cette case pour ajouter une fonction de commutateur (déplacer/ignorer) dans le coin supérieur gauche de la zone de fenêtre. Pour obtenir des détails concernant le fonctionnement, se reporter à la section page 6-14 (Affichage et masquage du multi fenêtrage).	Coché
Coordinate	Start X/Start Y Permettent de spécifier les coordonnées du point supérieur gauche de la surface de la fenêtre. Width/Height Permettent de spécifier la largeur et la hauteur de la surface de la fenêtre.	-

Réglages des objets placés sur la fenêtre

Editer les objets placés sur la fenêtre en cliquant sur [Overlap Editing] → [ID 0] sur le menu du clic droit. Cela permet uniquement l'édition des objets situés sur la fenêtre.



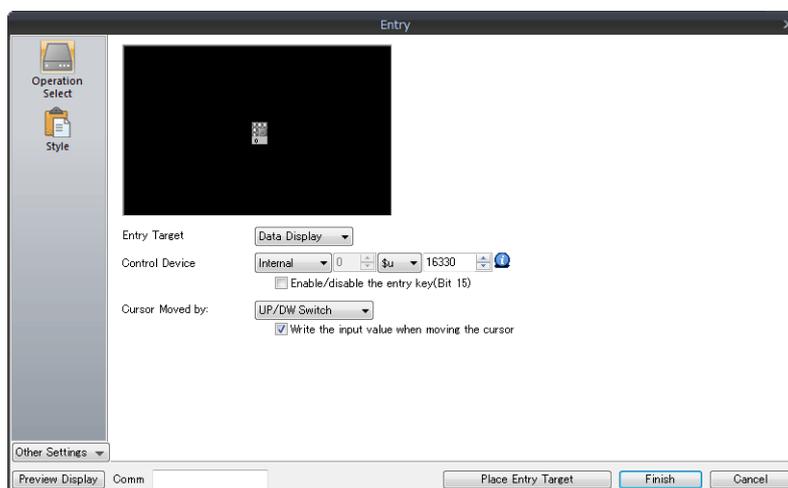
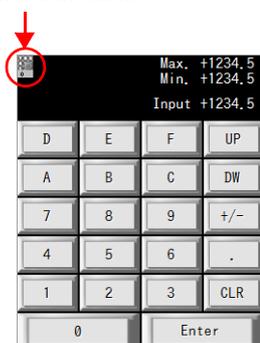
Icône de saisie

Une icône de saisie pour la configuration des réglages du pavé numérique s'affiche en haut à gauche du pavé numérique placé sur l'écran. Si cette icône n'est pas affichée ou si les réglages sont incorrects, le pavé numérique ne fonctionnera pas correctement.

Dans cette section, utiliser le pavé numérique sans changer aucun réglage.

Pour obtenir des détails concernant l'icône de saisie, se reporter au manuel "V9 Series Reference Manual".

Icône de saisie



Entry Display/Max. Value Display/Min. Value Display

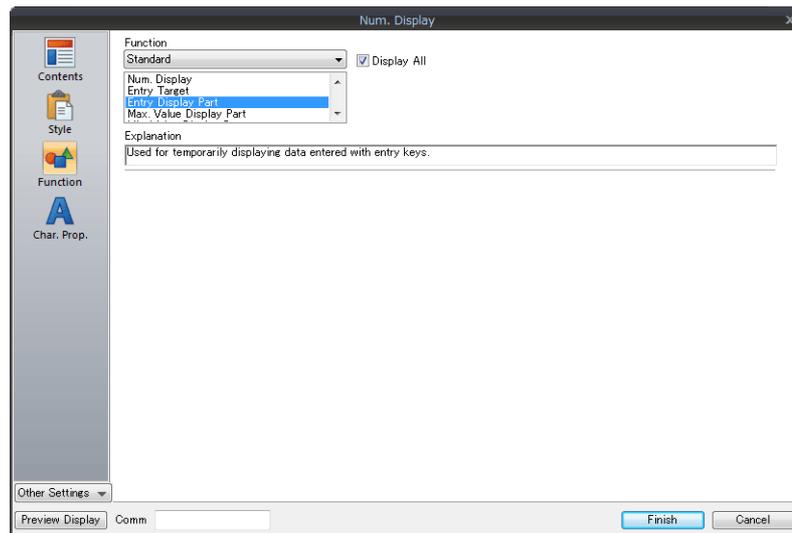
- Affichage de la saisie
Cette partie affiche temporairement les valeurs saisies à l'aide des touches de saisie.
- Affichage des valeurs maximum/minimum
Ces valeurs affichent la plage à l'intérieur de laquelle il est possible de saisir à l'aide des touches de saisie. Les valeurs maximum et minimum réglées pour [Alarm] lorsque [Fonction] est réglé sur "Entry Target" s'affichent automatiquement.

Cette section explique uniquement les réglages essentiels pour chaque fonction.

1. Cliquer sur l'affichage des données numériques sur la fenêtre. La fenêtre des réglages pour l'affichage des données numériques s'affiche.

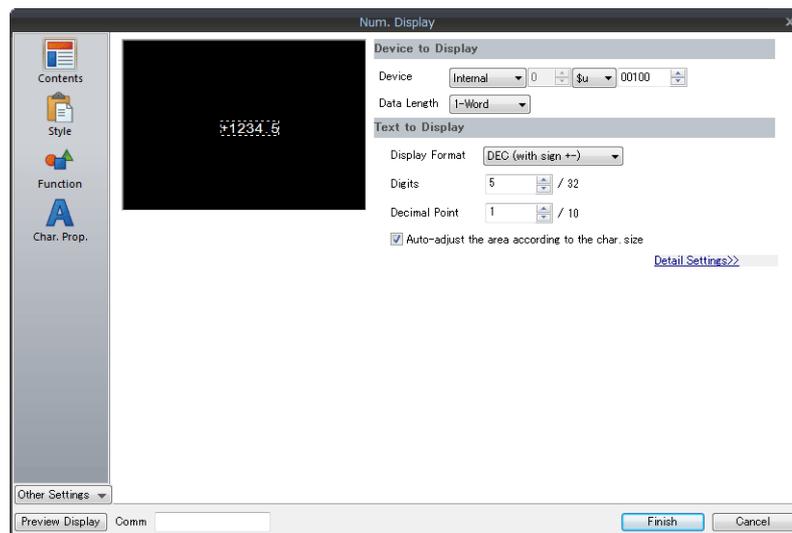
2. Configurer chaque réglage.

- Fonction



Élément	Description	Réglages
Function	Permet de régler la fonction d'affichage des données numériques.	Entry display Maximum value display Minimum value display

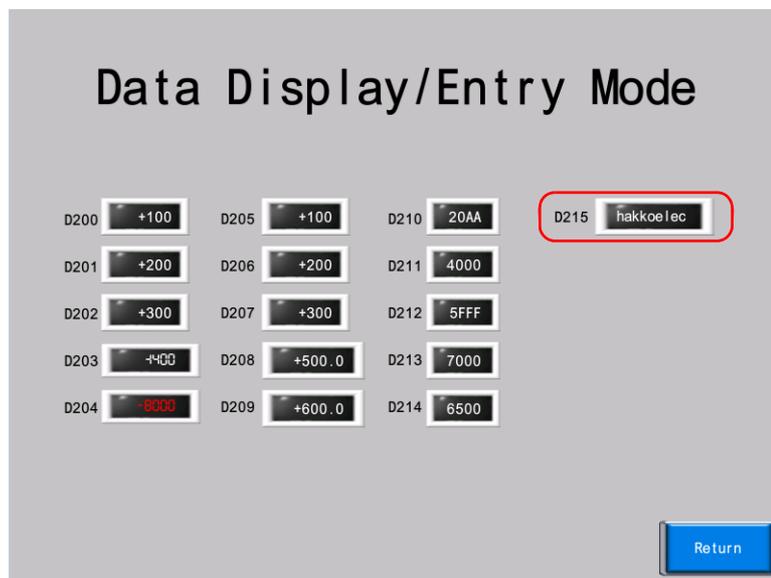
- Contents



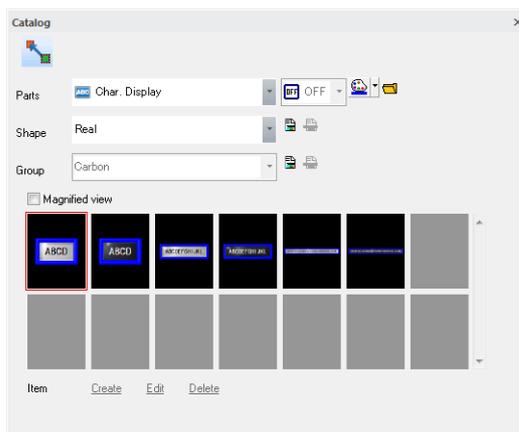
Élément	Description	Réglages	
Text to Display	Display Format	Permet de régler le format des nombres à afficher à l'écran.	DEC (with sign +-)
	Digits	Permet de spécifier le nombre de chiffres de la mémoire à surveiller.	5
	Decimal Point	Permet de régler si un point décimal est inclus ou non.	1

Le processus de configuration de la bibliothèque de fenêtres est terminé.

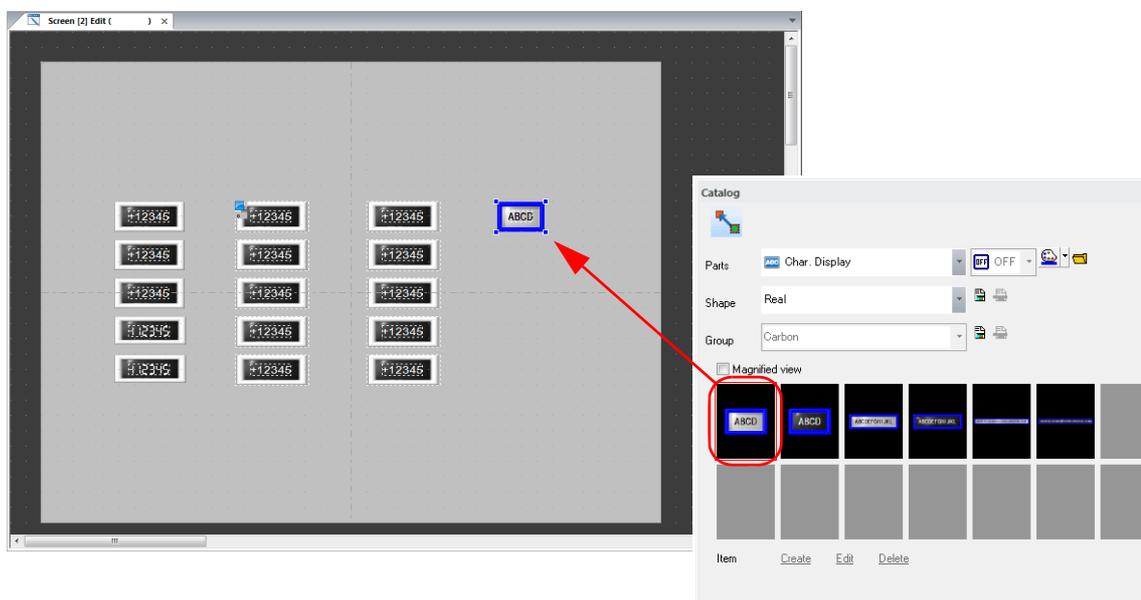
7.2.4 Placement de l'affichage des caractères et enregistrement des touches de caractères



1. Cliquer sur [Parts] → [Catalog]. La fenêtre d'affichage [Catalog] s'affiche.
2. Sélectionner "Char. Display" pour [Parts] et "Real" pour [Shape].

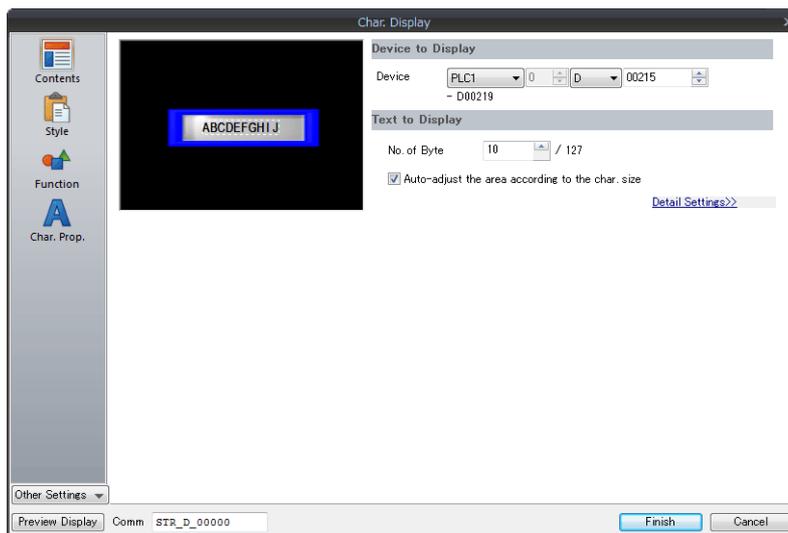


3. Sélectionner un élément d'affichage de caractère et le glisser sur l'écran. Cette action place l'affichage de caractères sur l'écran.



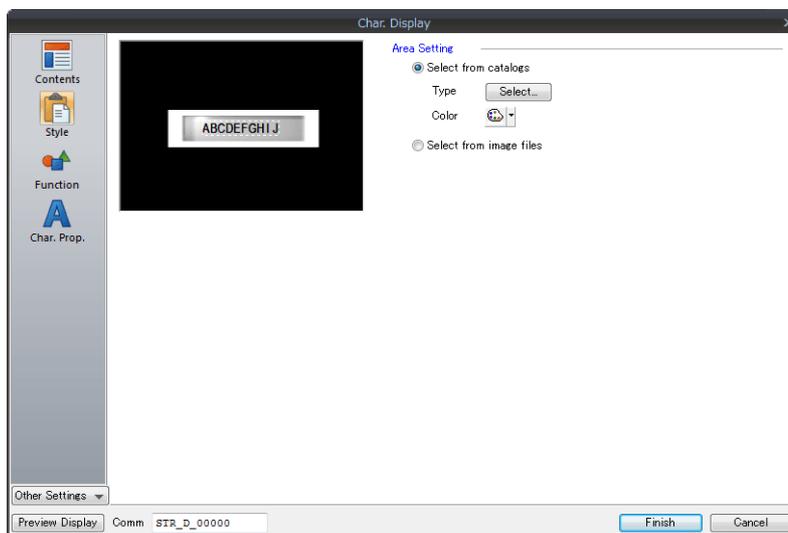
4. Configurer les réglages dans la fenêtre de réglages des objets.

- Contents



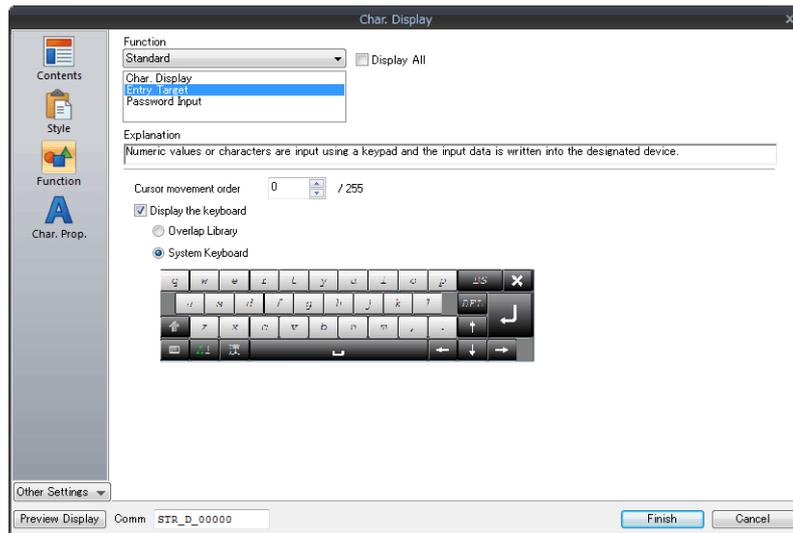
Élément		Description	Réglages
Device to Display	Device	Permet de spécifier la mémoire à surveiller.	D215
	No. of Bytes	Permet de régler le nombre d'octets pour l'affichage du texte.	10
Text to Display	Auto-adjust the area according to the char. size	Cocher cette case pour ajuster automatiquement la taille de l'élément en fonction du nombre d'octets spécifié.	Coché

- Style



Élément		Description	Réglages
Area Setting	Select from catalogs	Type Permet de régler le style de l'élément. Color Permet de régler la couleur de l'élément.	Color : Blanc
	Select from image files	Permet de charger un fichier d'image pour l'utiliser comme un élément.	-

- Fonction

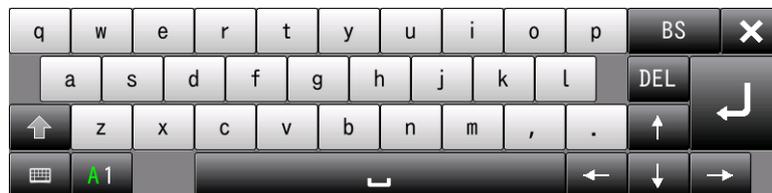


Élément	Description	Réglages
Function	Permet de définir la fonction d'affichage des caractères.	Entry Target
Cursor movement order	Permet de régler l'ordre de déplacement du curseur entre les cibles de saisie.	0
Display the keyboard	Overlap library No. [Register] Permet de spécifier le numéro de bibliothèque de fenêtres du pavé numérique à enregistrer. Sélectionner et enregistrer un style de pavé numérique à l'aide du bouton [Register]. System Keyboard Permet d'utiliser le pavé numérique fourni par le système.	System Keyboard

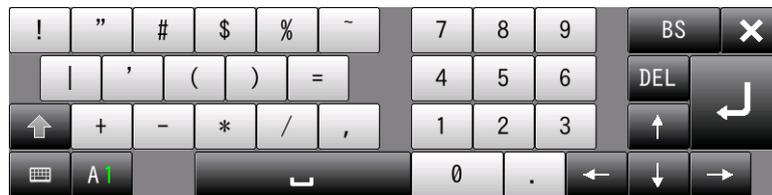


- System Keyboard
Il s'agit du clavier fourni par le système. Il permet la saisie des valeurs et du texte.

Touches de caractères

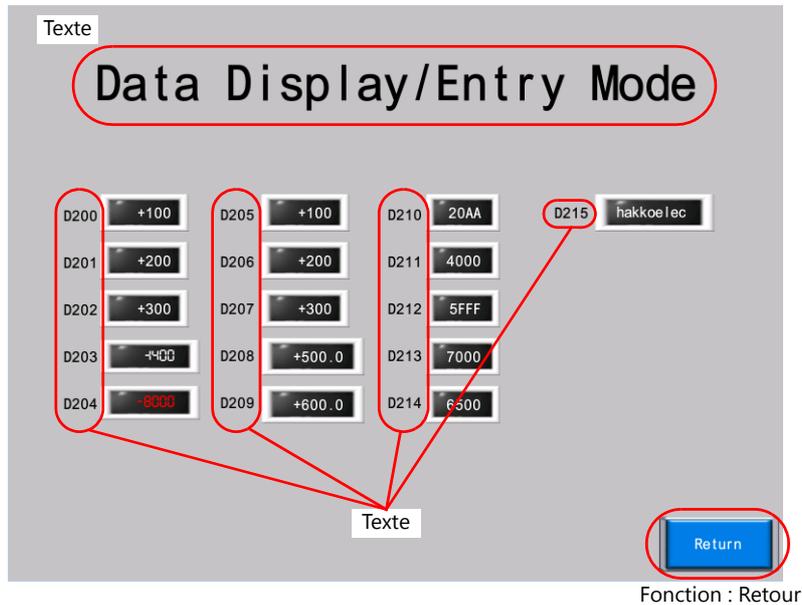


Touches de valeurs



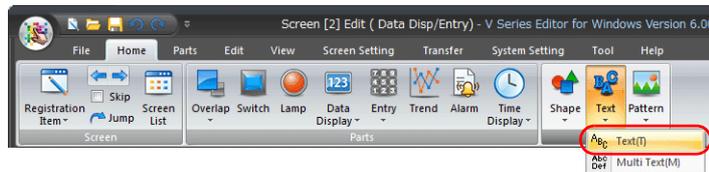
7.2.5 Placement du texte et d'un commutateur Return

Cette section explique comment placer le titre de l'écran et autres éléments de texte.

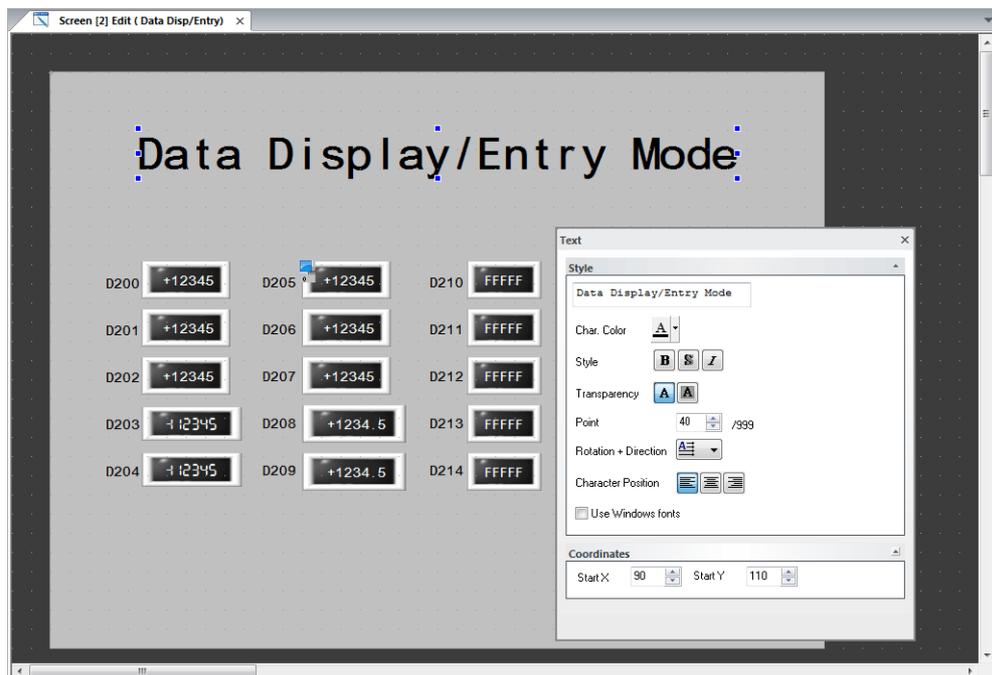


Création de texte

1. Cliquer sur [Home] → [Text]. Le curseur de la souris devient une croix.



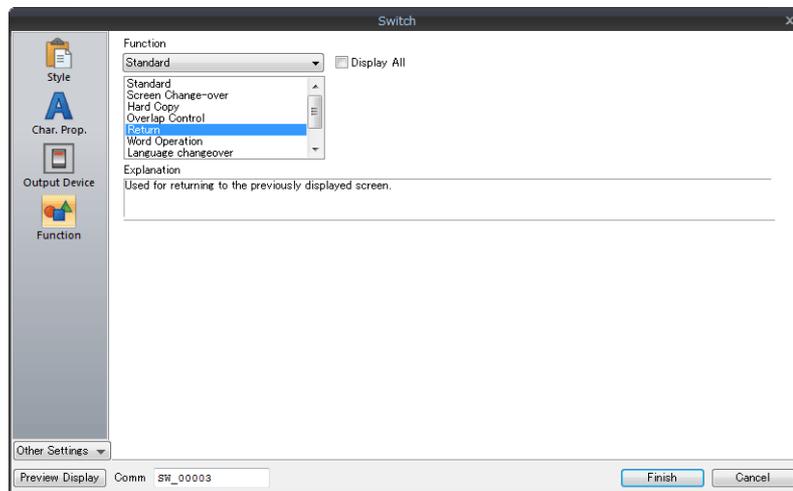
2. Cliquer sur l'écran. Un cadre de texte s'affiche.
3. Entrer le texte.
4. Cliquer sur un emplacement de l'écran autre que le texte pour accepter l'entrée du texte.
5. Cliquer sur le texte pour afficher sa fenêtre d'affichage des réglages. Changer les propriétés de couleur et de taille du texte.



Commutateur Retour

Placer un commutateur utilisé pour revenir à l'écran précédent.

1. Placer un commutateur.
2. Sélectionner "Return" pour [Function] dans la fenêtre des réglages du commutateur.



3. Enregistrer le texte du commutateur et ajuster la couleur et la position.

Le processus de création d'écran est terminé. Vérifier le fonctionnement de l'écran sur l'appareil de la série V9.

7.3 Vérification du fonctionnement de l'appareil

Vérifier le fonctionnement de l'écran après avoir transféré des données d'écran sur l'appareil.

Mémoire utilisée

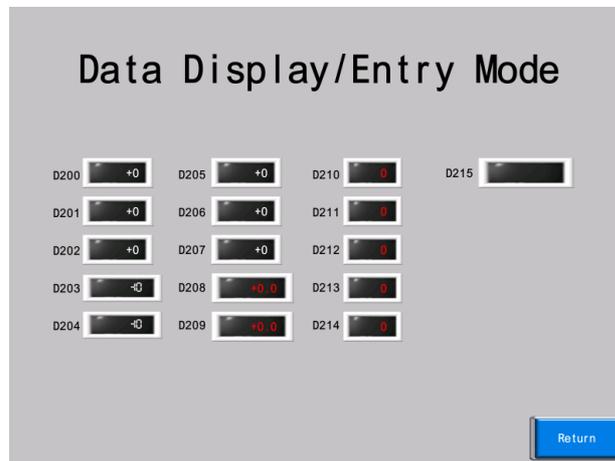
Les adresses de mémoire utilisées dans cet exemple sont énumérées ci-dessous.

Mémoire	Données en mémoire
D200 - D204	Affichage des données numériques
D205 - D214	Affichage des données numériques (Cible de saisie)
\$u16330 *	Saisie (mémoire de commande)
\$u16340 *	Saisie (mémoire de sortie d'informations)

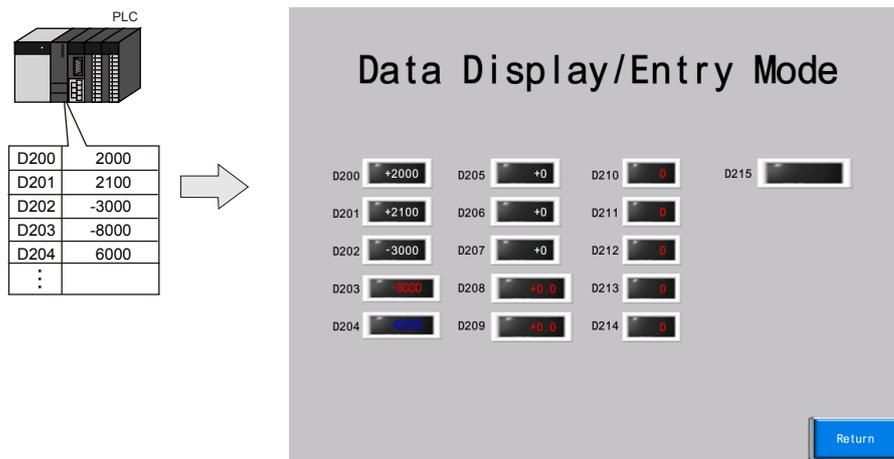
* Changer pour une autre adresse de mémoire pour commander la spécification des cibles de saisie à l'aide de la mémoire ou pour utiliser la mémoire de sortie d'informations.

7.3.1 Vérification des affichages de données numériques

1. Afficher l'écran 2.



2. Saisir les valeurs de D200 à D204 en utilisant l'API. Les valeurs sont mises à jour sur l'écran au niveau des affichages des données numériques.



3. La saisie d'une valeur hors de la plage d'alarme affichera la valeur dans la couleur des alarmes.

Plage de réglage des alarmes

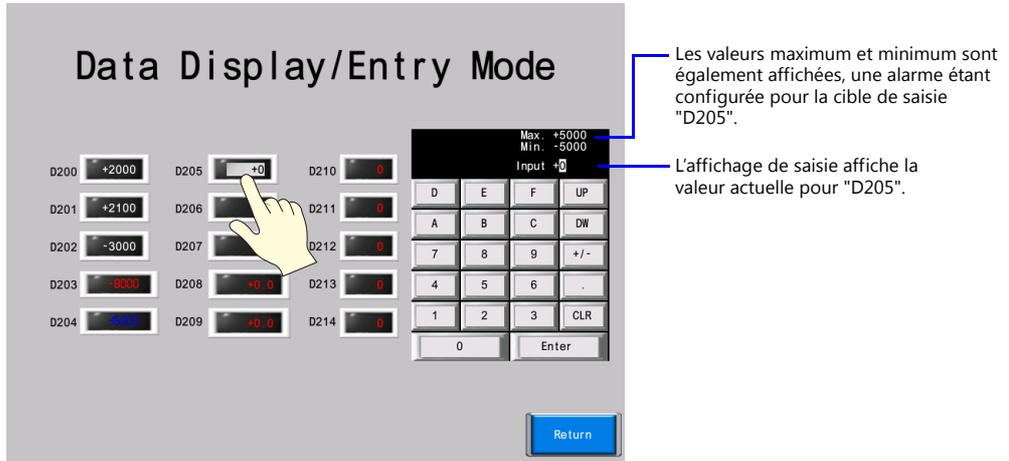
Minimum : -5000, Couleur des alarmes : Rouge

Maximum : +5000, Couleur des alarmes : Bleue



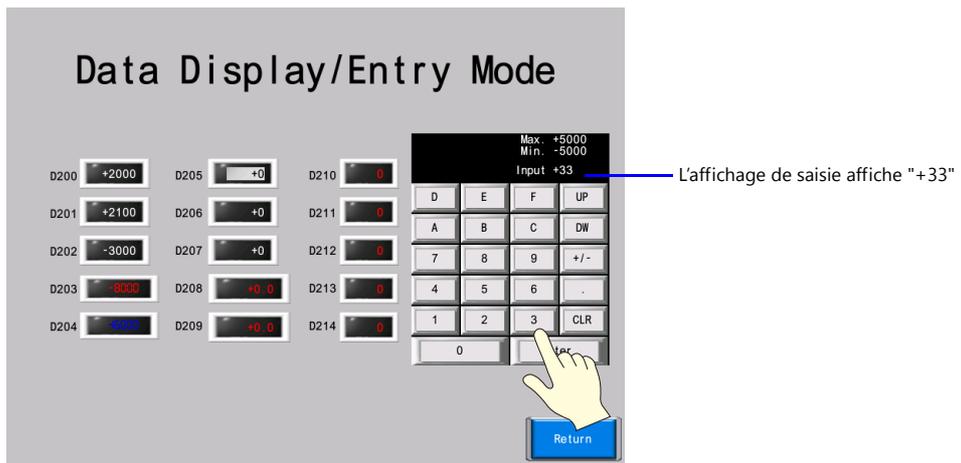
7.3.2 Saisie des valeurs

1. Appuyer sur l'affichage des données numériques pour "D205". Cette action affiche la fenêtre du pavé numérique et met en surbrillance la valeur pour "D205".

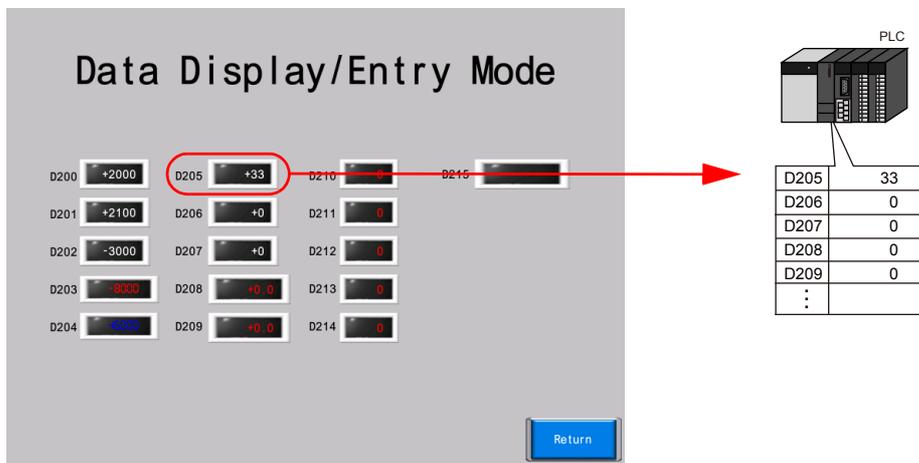


☺ Si une alarme est configurée pour la cible d'entrée, [Max.] et [Min.] s'affichent sur la fenêtre. La touche [Enter] ne peut pas être actionnée si la valeur saisie est hors de la plage affichée.

2. Appuyer deux fois sur "3" sur le pavé numérique. "+33" s'affiche sur l'affichage de saisie.



3. Appuyer sur la touche [Enter]. Le pavé numérique disparaît et la valeur de "D205" affiche "33". La vérification de l'adresse "D205" sur l'API doit mentionner "33".

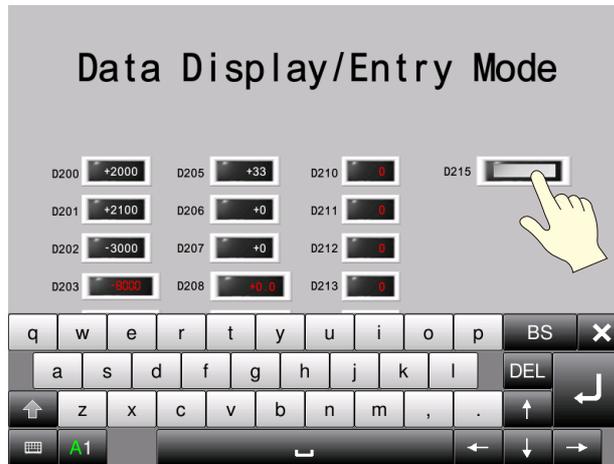


Les opérations d'écriture pour d'autres données sont effectuées de la même manière.

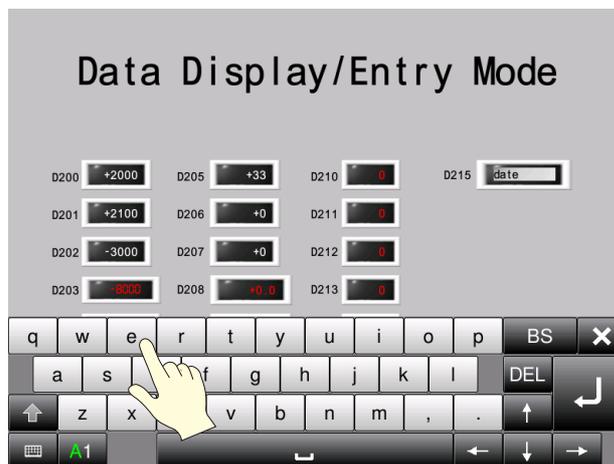
☹ Saisie de valeurs négatives, telles que "-200" : Appuyer sur "2" "0" "0" "+/-" puis sur [Enter] sur le pavé numérique.

7.3.3 Saisie du texte

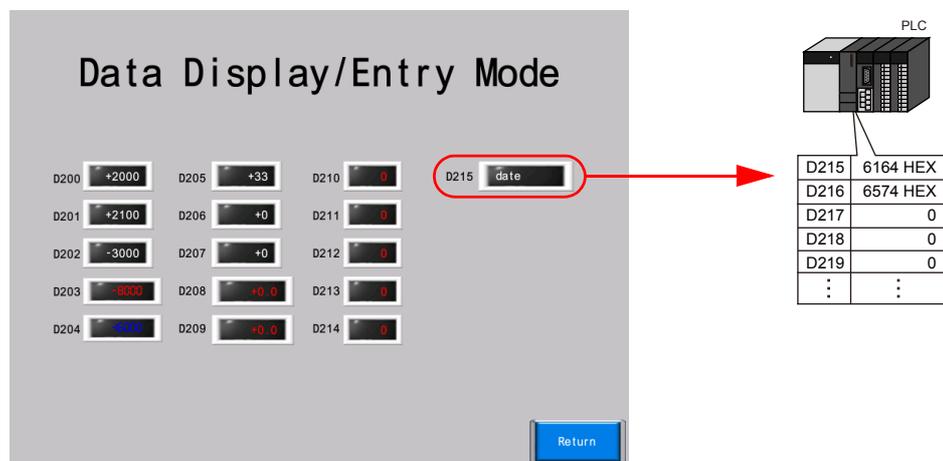
1. Appuyer sur l'affichage de caractères pour "D215". Cette action affiche le clavier du système et met en surbrillance la valeur pour "D215".



2. Appuyer sur "d", "a", "t" et "e" à l'aide des touches de saisie de caractères. "date" s'affiche sur l'affichage de saisie.



3. Appuyer sur la touche [Enter]. Le clavier disparaît et l'affichage de caractères revient à son état d'affichage normal et indique "date".
4. La vérification des adresses "D215" et "D216" sur l'API doit indiquer "6164Hex" et "6574Hex".



MEMO

MONITOUCH



8 Alarmes

8.1 Présentation

- 8.1.1 Affichage de l'historique
- 8.1.2 Affichage uniquement des alarmes actives

8.2 Exemple d'écran

8.3 Procédure de création

- 8.3.1 Création de l'écran 3 (Affichage de l'historique)
- 8.3.2 Création de l'écran 4 (Affichage en temps réel)
- 8.3.3 Configuration des messages défilants
- 8.3.4 Placement du texte et d'un commutateur Return

8.4 Vérification du fonctionnement de l'appareil

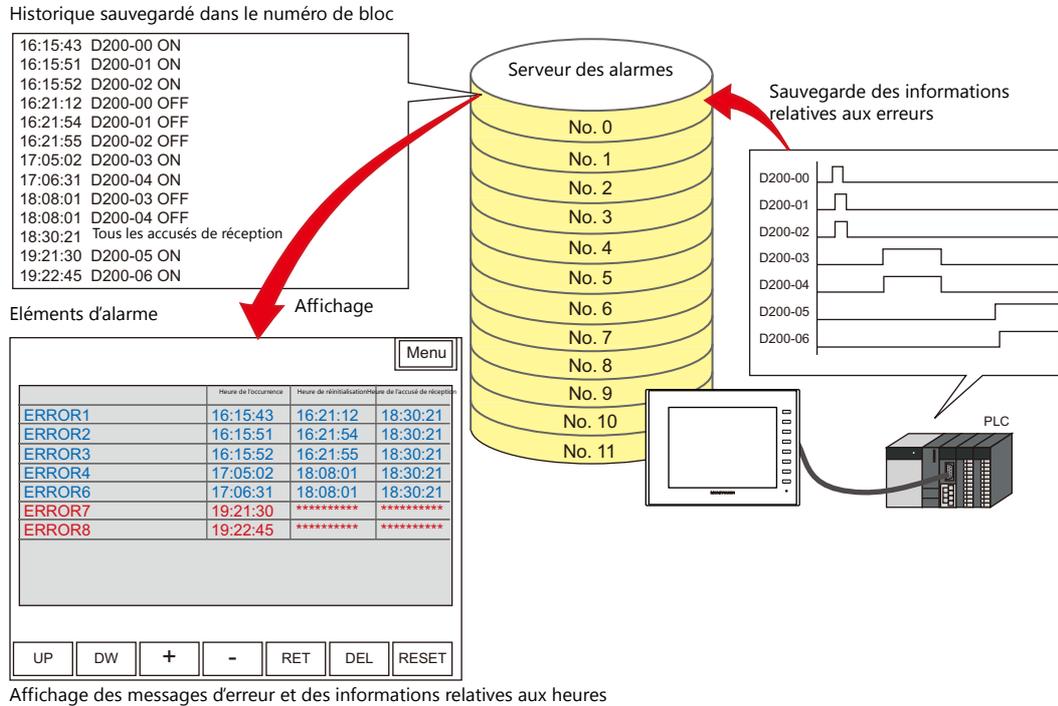
- 8.4.1 Vérification de l'écran 3 (Affichage de l'historique)
- 8.4.2 Vérification de l'écran 4 (Affichage en temps réel)
- 8.4.3 Vérification des messages défilants

8.1 Présentation

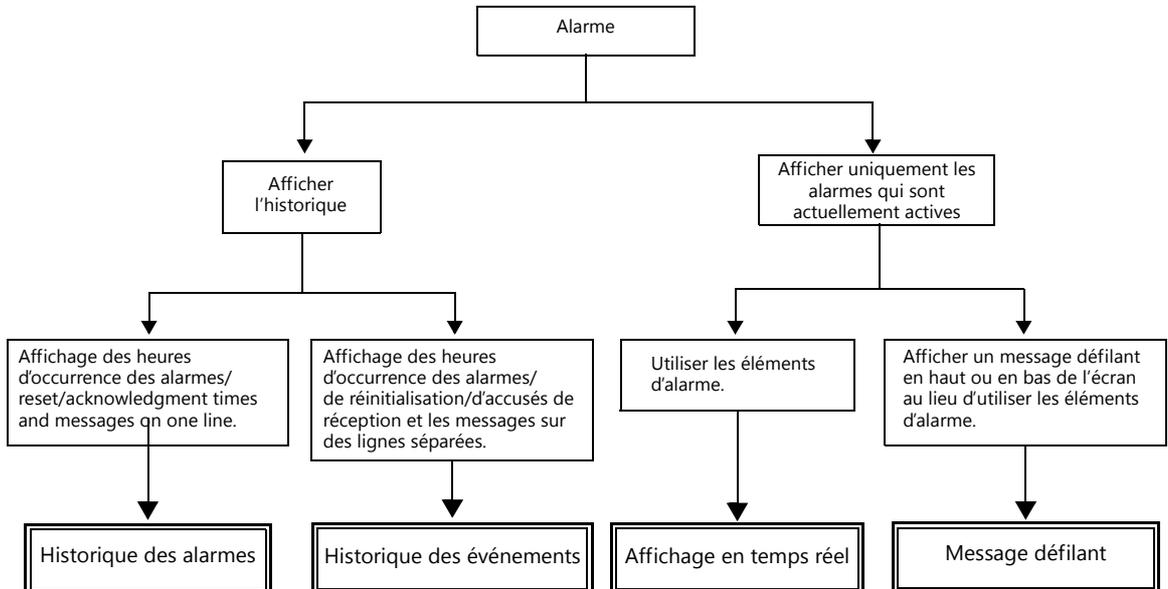
Les informations incluant l'heure de l'occurrence peuvent être sauvegardées avec les messages d'erreur en tant qu'historique. L'historique est sauvegardé sur une zone dénommée un "serveur des alarmes".

Les informations sauvegardées sur un "serveur des alarmes" s'affichent en utilisant des "éléments d'alarme".

* **Les messages défilants peuvent être utilisés à la place des éléments d'alarme.**



Quatre moyens d'afficher les alarmes sont disponibles.

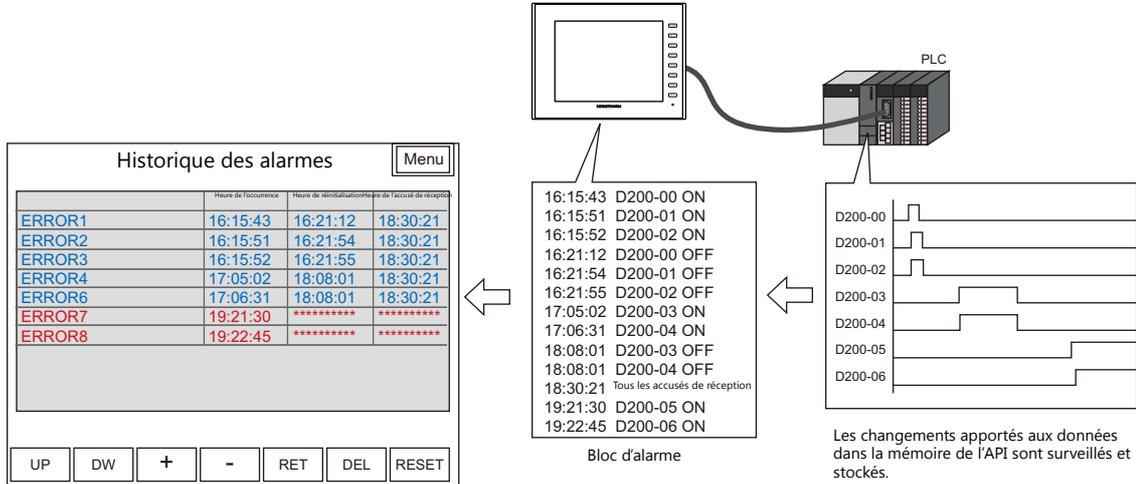


8.1.1 Affichage de l'historique

Historique des alarmes

Les changements apportés à la mémoire sur l'API enregistrés sur un serveur d'alarmes peuvent être affichés sur un élément d'alarme.

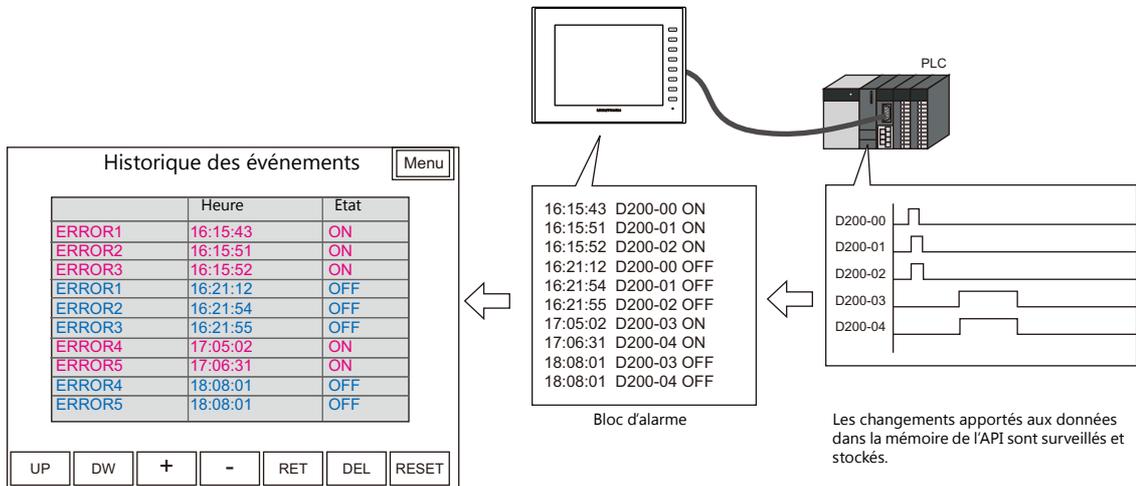
Affichage des heures d'occurrence des alarmes/de réinitialisation/d'accusés de réception et les messages sur une même ligne.



Historique des événements

Les changements apportés à la mémoire sur l'API enregistrés sur un serveur d'alarmes peuvent être affichés sur un élément d'alarme.

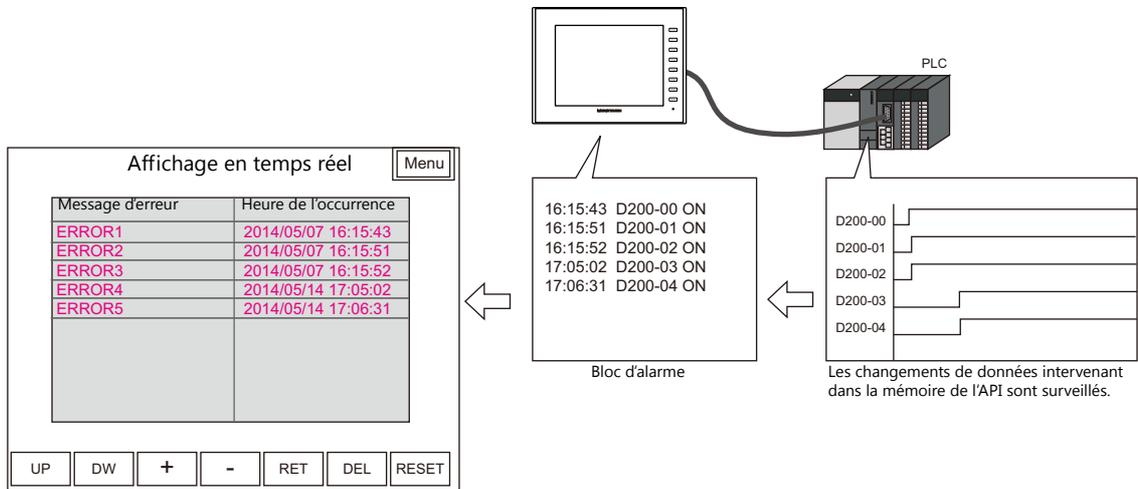
Affichage des heures d'occurrence des alarmes/de réinitialisation/d'accusés de réception et les messages sur des lignes séparées.



8.1.2 Affichage uniquement des alarmes actives

Affichage en temps réel

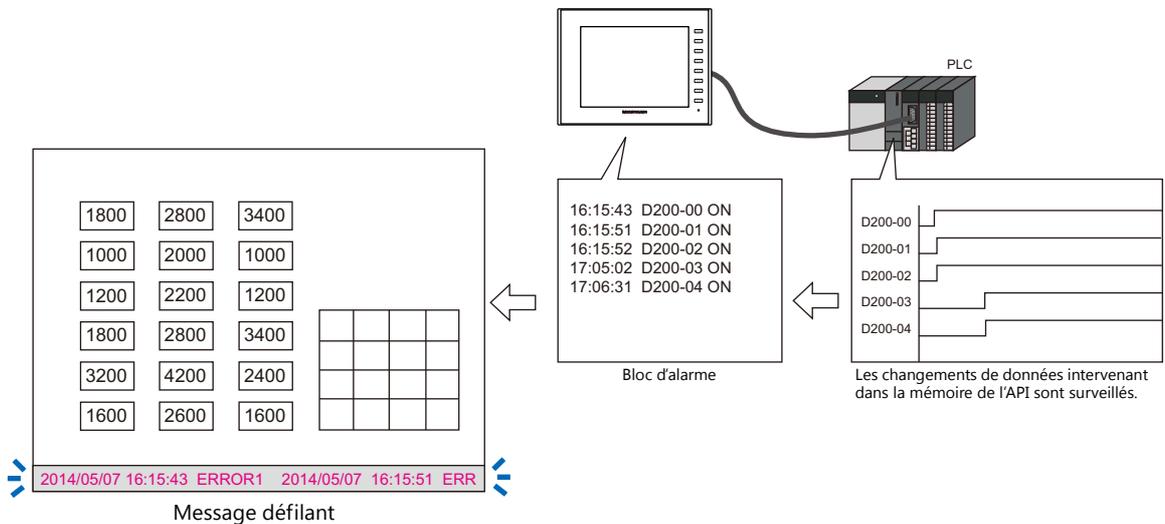
Utiliser les informations du serveur des alarmes pour afficher sur un élément d'alarme uniquement les erreurs actuellement actives.



Message défilant

Utiliser les informations du serveur des alarmes pour afficher sur l'écran les erreurs actuellement actives en tant que messages défilants.

Des éléments d'alarme ne sont pas requis.



8.2 Exemple d'écran

Ecran 3

Créer un écran d'historique des alarmes.

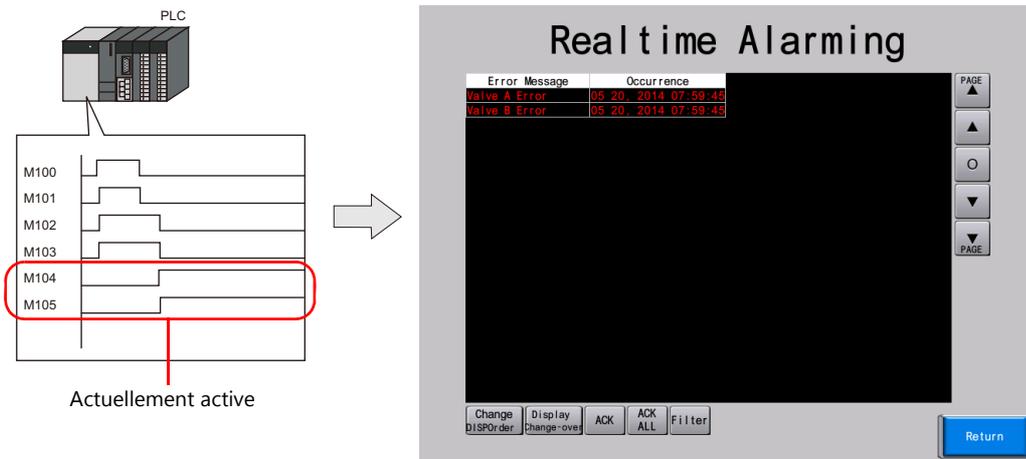
Il affiche l'historique des heures d'occurrence des erreurs/de réinitialisation/d'accusés de réception avec des éléments d'alarme.



Ecran 4

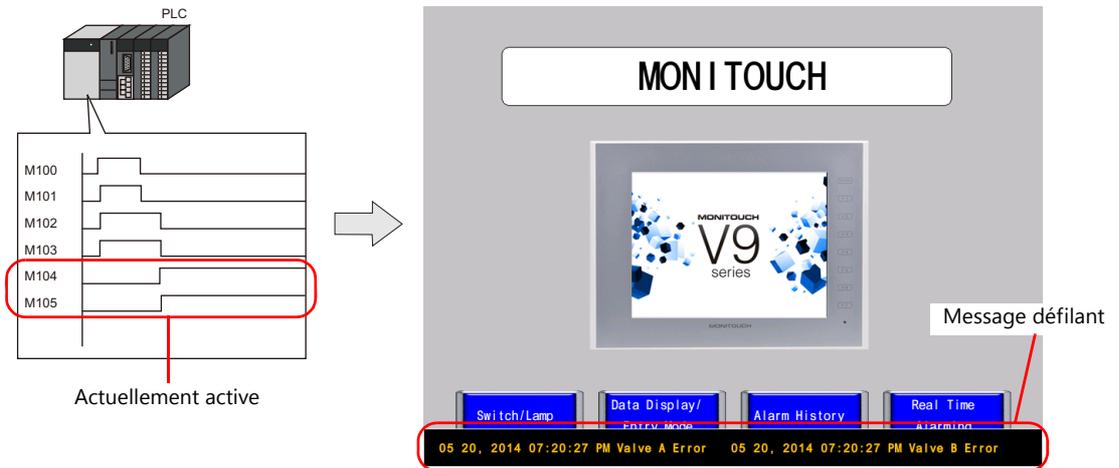
Créer pour les alarmes un écran d'affichage en temps réel.

Il affiche uniquement les erreurs actuellement actives avec leur heure d'occurrence dans un élément d'alarme.



Message défilant

Il affiche les erreurs actuellement actives en bas de l'écran sous la forme d'un message défilant quel que soit l'écran qui est affiché.



Messages et mémoire utilisée

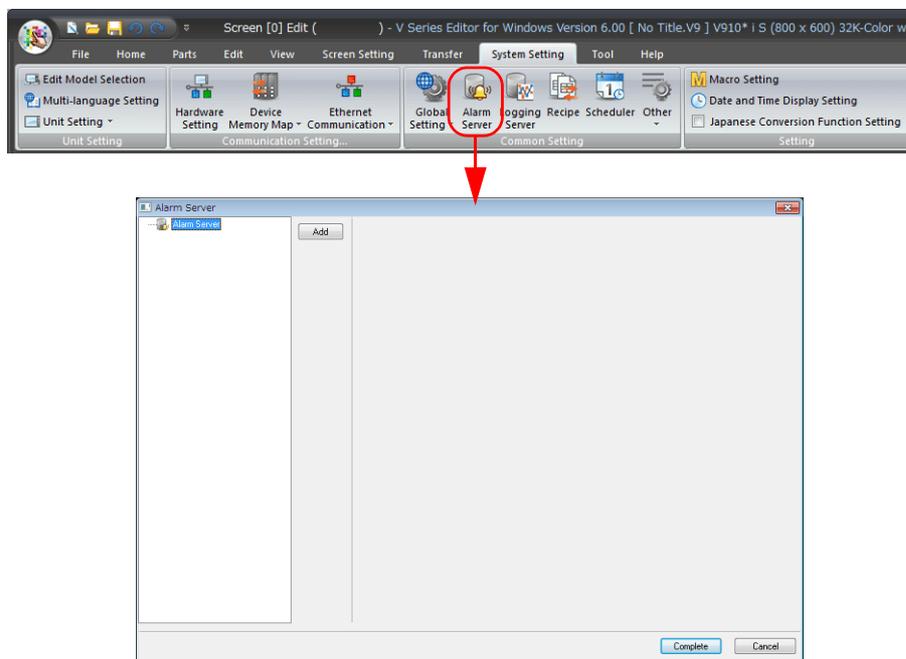
Ligne	Message	Mémoire en erreur
0-0	Erreur au niveau du réservoir A	M100
0-1	Erreur au niveau du réservoir B	M101
0-2	Erreur au niveau du réservoir C	M102
0-3	Erreur au niveau du réservoir D	M103
0-4	Erreur au niveau de la valve A	M104
0-5	Erreur au niveau de la valve B	M105
0-6	Erreur au niveau de la valve C	M106
0-7	Erreur au niveau de la valve D	M107

8.3 Procédure de création

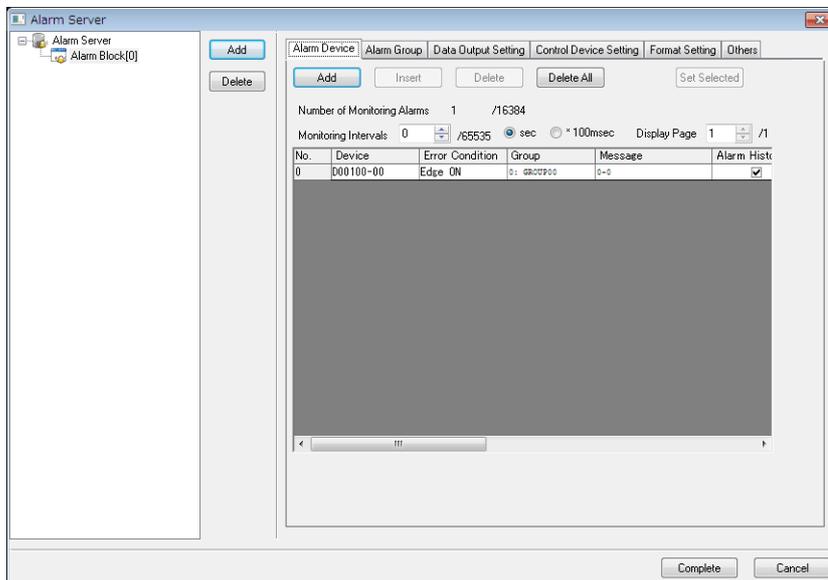
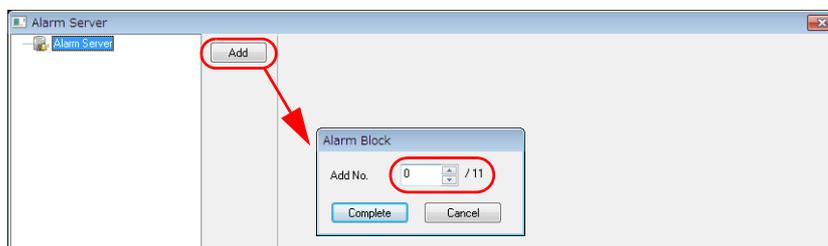
8.3.1 Création de l'écran 3 (Affichage de l'historique)

Configuration du serveur d'alarme

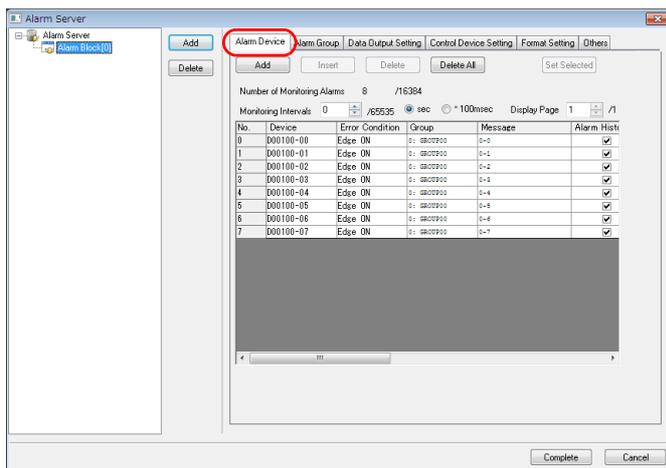
1. Cliquer sur [System Setting] → [Alarm Server]. La fenêtre [Alarm Server] s'affiche.



2. Cliquer sur [Add]. Ce manuel utilise le numéro de bloc 0 spécifier donc "0" et cliquer sur [Complete]. [Alarm Block [0]] est ajouté.



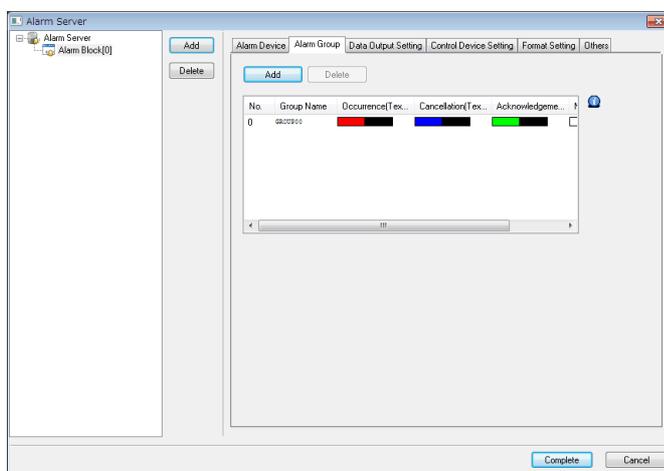
3. Configurer les réglages sur la fenêtre de l'onglet [Alarm Device].



Élément	Description	Exemple de réglage
Number of Monitoring Alarms	Utiliser les boutons [Add], [Insert], [Delete], [Delete All] et [Set Selected] pour régler le nombre d'alarmes à surveiller. Le nombre d'alarmes enregistrées s'affiche. 1 - 16384	8
Monitoring Intervals	Permet de régler la fréquence de surveillance de l'alarme.	1 (s)
Device	Permet de régler la mémoire de l'alarme.	M100 - M107
Error Condition	Permet de régler la condition d'erreur pour la mémoire. <ul style="list-style-type: none"> Edge ON Bit OFF → ON : Occurrence de l'erreur Bit ON → OFF : Réinitialisation de l'erreur Edge OFF Bit ON → OFF : Occurrence de l'erreur Bit OFF → ON : Réinitialisation de l'erreur Range Designation Permet de régler l'expression de la condition de comparaison pour la valeur de l'adresse de mémoire. 	Edge ON
Group	Permet de régler le groupe d'alarmes auquel appartient la mémoire d'alarme. Pour plus d'informations concernant les groupes d'alarmes, se reporter à la page 8-8.	0: GROUP00
Message	Permet d'enregistrer un message d'alarme. <ul style="list-style-type: none"> GNo.0 - 127 No.0 - 255 Permet de régler les valeurs [GNo.] et [No.] du message enregistré sur le message d'alarme. Afficher la fenêtre [Message Edit] en utilisant le bouton [Edit]. Message Lines Permet de régler le nombre de lignes du message d'alarme. 	0-0 - 0-7 Message Lines : 1
Alarm types	Permet de régler le type d'alarme. Si aucune des cases à cocher n'est sélectionnée, l'historique n'est pas retenu même si la condition d'erreur est satisfaite. <ul style="list-style-type: none"> * Pour afficher les messages d'alarme sur l'appareil, faire correspondre le réglage du mode d'affichage des éléments d'alarme. Alarm History Affichage des heures d'occurrence des alarmes/de réinitialisation/d'accusés de réception et les messages ensembles sur une même ligne. Event History Affichage des heures d'occurrence des alarmes/de réinitialisation/d'accusés de réception et les messages sur des lignes séparées. Real Time Permet d'afficher uniquement les alarmes qui sont actuellement actives. Les alarmes qui nécessitent une réinitialisation peuvent être identifiées au premier coup d'œil. 	Alarm History

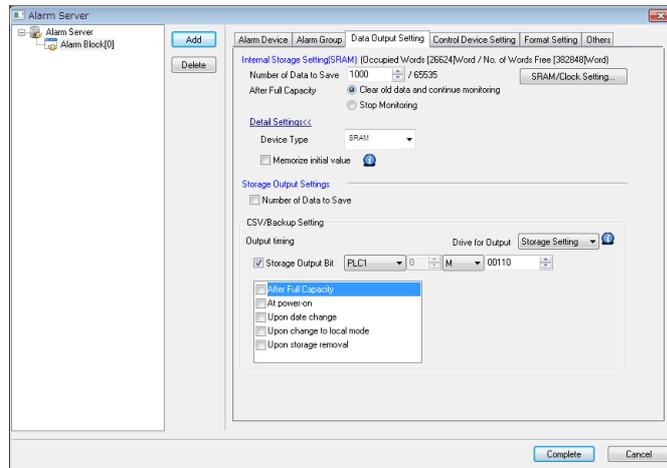
Élément	Description	Exemple de réglage
Actions	<p>Permet de définir l'action à entreprendre lorsqu'une alarme survient.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flowing Message Permet d'afficher automatiquement les messages d'alarme en bas (ou en haut) de l'écran. Les messages s'affichent en continu jusqu'à ce que l'erreur soit réinitialisée même si l'écran est permuté. • Sound Permet de lire un fichier audio. • E-Mail Permet d'envoyer un message électronique. • Operation Setting Permet d'effectuer des opérations y compris l'écriture sur une mémoire spécifiée, la permutation d'écrans et l'exécution de macros. • Parameter Permet de sauvegarder/afficher une valeur/des données de texte (des paramètres par exemple) conjointement aux messages d'alarme lorsqu'une alarme survient. • Touch Action Permet de permuter l'écran en touchant le message d'alarme affiché. 	-

4. Spécifier la couleur du message sur la fenêtre de l'onglet [Alarm Group].



Élément	Description	Exemple de réglage	
Alarm Group	Permet de créer des groupes à l'aide du bouton [Add].	-	
Group settings	Specify Group Name	<ul style="list-style-type: none"> • Coché Un nom de groupe peut être sélectionné à partir des messages enregistrés. • Désélectionné Des noms de groupe sont automatiquement définis sous la forme "GROUPxx" (xx : 00 à 15). 	Désélectionné (GROUP00)
	Color to Display	<p>Permet de régler la couleur du texte et celle du fond pour chaque état d'alarme.</p> <p>Occurrence : Alarme active, sans accusé de réception Cancellation : Alarme réinitialisée, sans accusé de réception Acknowledgment : Alarme active, ayant reçu un accusé de réception Normal : Alarme réinitialisée, ayant reçu un accusé de réception</p>	-

5. Régler la quantité de données à conserver en tant qu'historique sur la fenêtre de l'onglet [Data Output Setting]. Configurer également les réglages sur cette fenêtre d'onglet lors de la sortie des données d'historique sur un périphérique de stockage.



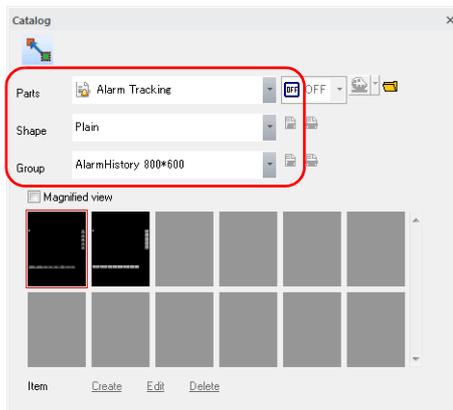
Elément		Description	Exemple de réglage
Internal Storage Setting (SRAM)	Number of Data to Save	Permet de régler le nombre d'alarmes à sauvegarder. L'occurrence, la réinitialisation et l'accusé de réception sont chacun comptabilisés comme une entrée de données simple.	1000
	After Full Capacity	Permet de définir le traitement à mettre en œuvre lorsque [Number of Data to Save] est dépassé.	Clear old data and continue monitoring
	Device Type	Permet de définir la destination de sauvegarde.	SRAM
	Memorize initial value	Dans l'état où une alarme est survenue, définir l'opération à mettre en œuvre lors de la mise sous tension de l'appareil ou lorsque le mode est commuté du mode Local au mode RUN. <ul style="list-style-type: none"> • Coché L'occurrence de l'erreur n'est pas journalisée à nouveau car le tout dernier état du bit est enregistré. • Désélectionné L'historique de l'occurrence des erreurs est journalisé à nouveau. 	Désélectionné
Storage Output Settings	Number of Data to Save	Régler la quantité de données à conserver dans le périphérique de stockage. L'occurrence, la réinitialisation et l'accusé de réception sont chacun comptabilisés comme une entrée de données simple.	Désélectionné
	Drive for Output	Permet de régler la destination de sortie pour les fichiers CSV et les fichiers de sauvegarde. <ul style="list-style-type: none"> • Storage Setting (utilise un lecteur spécifique) • C : Built-in Socket • D : USB-A Port 	Storage Setting
	Output timing	<ul style="list-style-type: none"> • Storage Output Bit Permet d'effectuer la sortie lorsque le bit spécifié change de OFF à ON. • After Full Capacity • Upon date change • Upon change to local mode • Upon storage removal 	Storage Output Bit M110

Pour les autres réglages, se reporter au manuel "V9 Series Reference Manual".

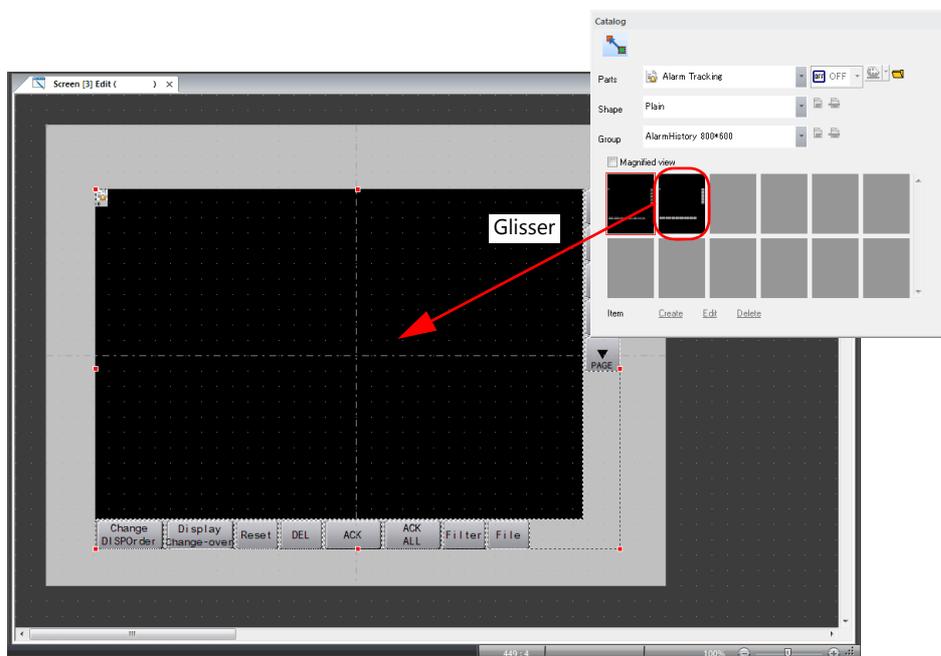
Configuration des éléments d'alarme

Placer les éléments d'affichage de l'historique des alarmes sur l'écran 3.

1. Cliquer sur [Parts] → [Catalog]. La fenêtre d'affichage [Catalog] s'affiche.
2. Sélectionner "Alarm Tracking" pour [Parts], "Plain" pour [Shape] et "AlarmHistory 800*600" pour [Group].

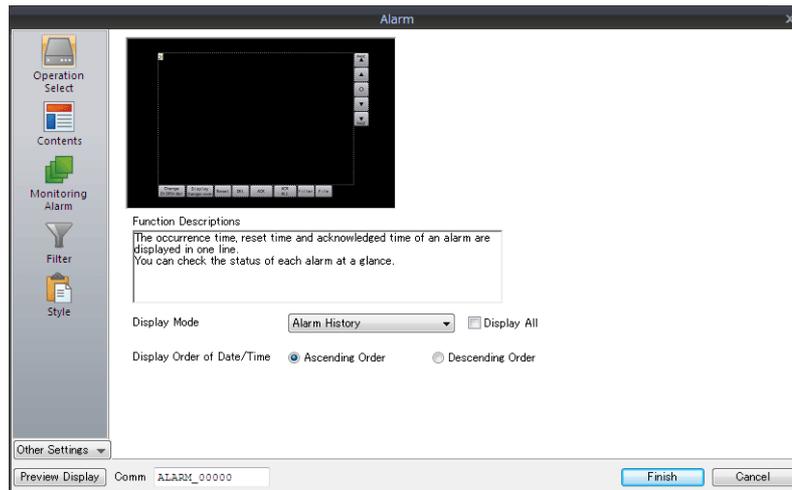


3. Sélectionner un groupe d'éléments et le glisser sur l'écran.



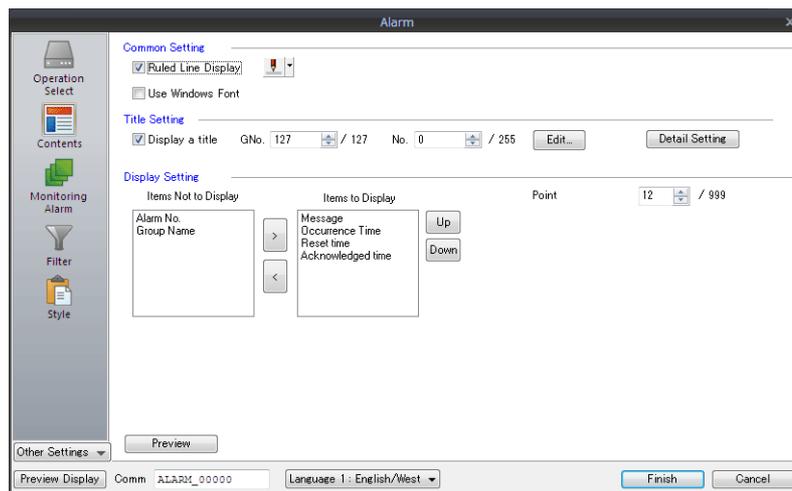
4. Configurer chaque réglage dans la fenêtre de réglages des éléments d'alarme.

- Operation Select



Élément	Description	Exemple de réglage
Display Mode	Permet de spécifier le mode d'affichage pour l'élément d'alarme.	Alarm History
Display Order of Date/Time	Permet de spécifier l'ordre d'affichage des messages d'alarme.	Ascending Order

- Contents

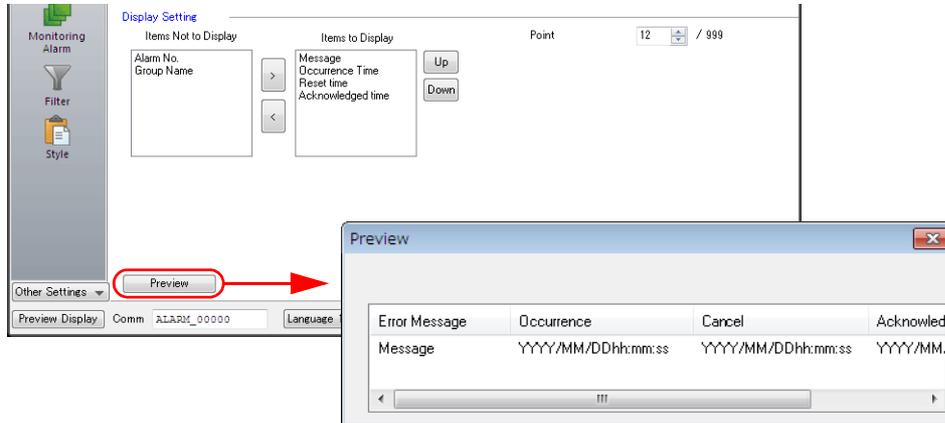


Élément	Description	Exemple de réglage	
Common Setting	Ruled Line Display	Permet d'afficher des lignes graduées sur la zone d'affichage. Permet également de régler la couleur des lignes graduées.	Coché
	Use Windows Font	Permet d'afficher les messages d'alarme en utilisant une police Windows.	Désélectionné
Title Setting	Display a title *1 Permet d'afficher un titre sur la première ligne de chaque objet. Les titres peuvent être édités en affichant la fenêtre [Message Edit] à l'aide du bouton [Edit]. Les numéros spécifiés pour les lignes d'objets affichés sont utilisés de manière consécutive. Permet de régler le nombre de points, la position d'affichage et la couleur en sélectionnant le bouton [Detail Setting].	Coché GNo.127 No.0	
Display Setting	Items Not to Display	Permet de sélectionner les objets à ne pas afficher dans l'élément d'alarme.	Alarm No. Group Name
	Items to Display	Permet de sélectionner les objets à afficher dans l'élément d'alarme.	Message Occurrence Time Reset time Acknowledged time
	Point	Permet de régler la taille du texte des objets affichés.	12
	Select Option	Cette option s'affiche lorsque chaque objet à afficher est sélectionné. Régler la largeur et le placement de la zone d'affichage de l'objet et l'affichage de la date/de l'heure.	-

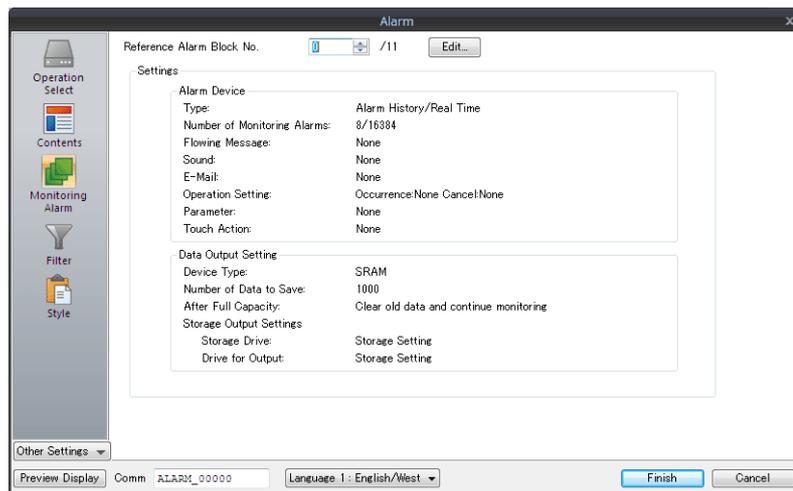
*1 Exemple de réglages de titre et d'affichage

Message (Réglage du titre)	Objets à afficher (Réglage du titre)
GNo. 127 No. 0 : Error contents	Message
GNo. 127 No. 1 : Occurrence	Heure de l'occurrence
GNo. 127 No. 2 : Reset	Heure de la réinitialisation
GNo. 127 No. 3 : Acknowledgment	Heure de l'accusé de réception

Un exemple d'affichage de titre et de réglages de l'affichage peut être vérifié en cliquant sur le bouton [Preview].



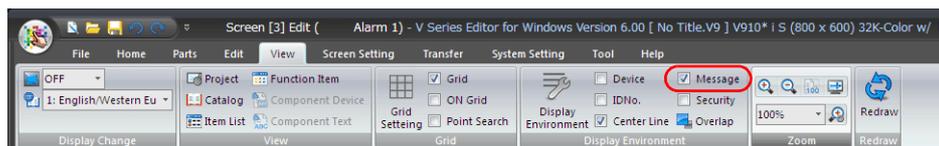
• Monitoring Alarm



Elément	Description	Exemple de réglage
Reference Alarm Block No.	Permet de sélectionner un numéro de bloc d'alarme pour l'affichage de l'historique.	No.0
Settings	Permet de vérifier les détails des réglages du bloc d'alarme.	-



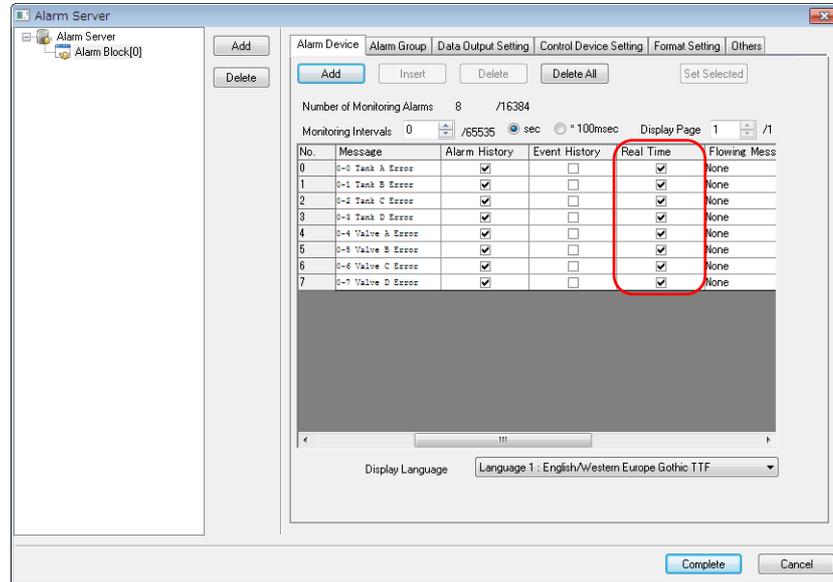
Pour vérifier la manière dont le message sera affiché à partir de l'éditeur, sélectionner [View] → groupe [Display Environment] → cocher la case [Message] pour afficher un message enregistré dans la zone d'affichage.



8.3.2 Création de l'écran 4 (Affichage en temps réel)

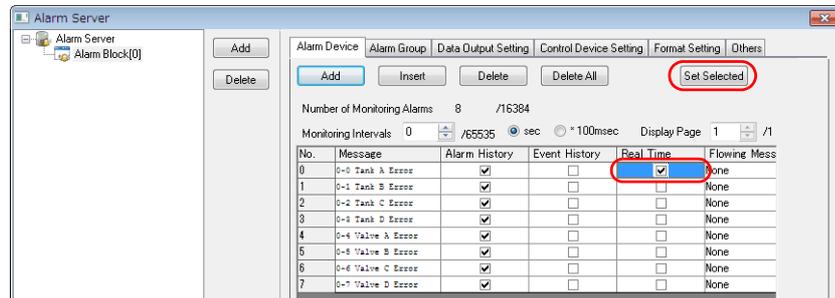
Configuration du serveur d'alarme

1. Cliquer sur [System Setting] → [Alarm Server]. La fenêtre [Alarm Server] s'affiche.
2. Ajouter les réglages au bloc d'alarme 0. Cocher les cases [Real Time] sur la fenêtre de l'onglet [Alarm Device].



Cocher toutes les cases en une seule fois

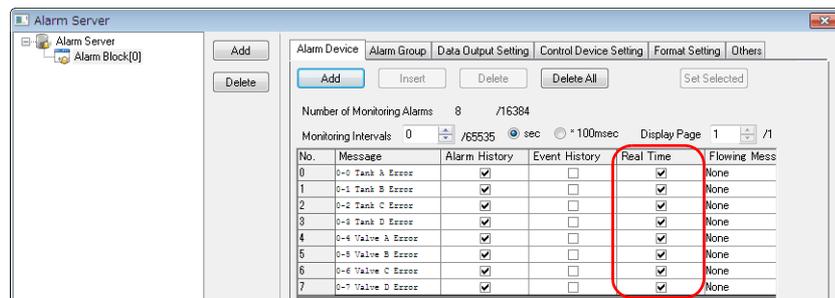
1. Cocher la case [Real Time] pour le numéro d'alarme 0 puis cliquer sur le bouton [Set Selected].



2. Sélectionner les numéros 0 à 7 dans la fenêtre [Set Selected] puis cliquer sur [Run].



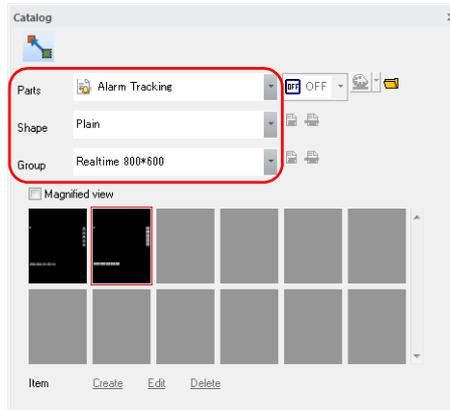
3. Le réglage du numéro 0 est copié sur les numéros 1 à 7.



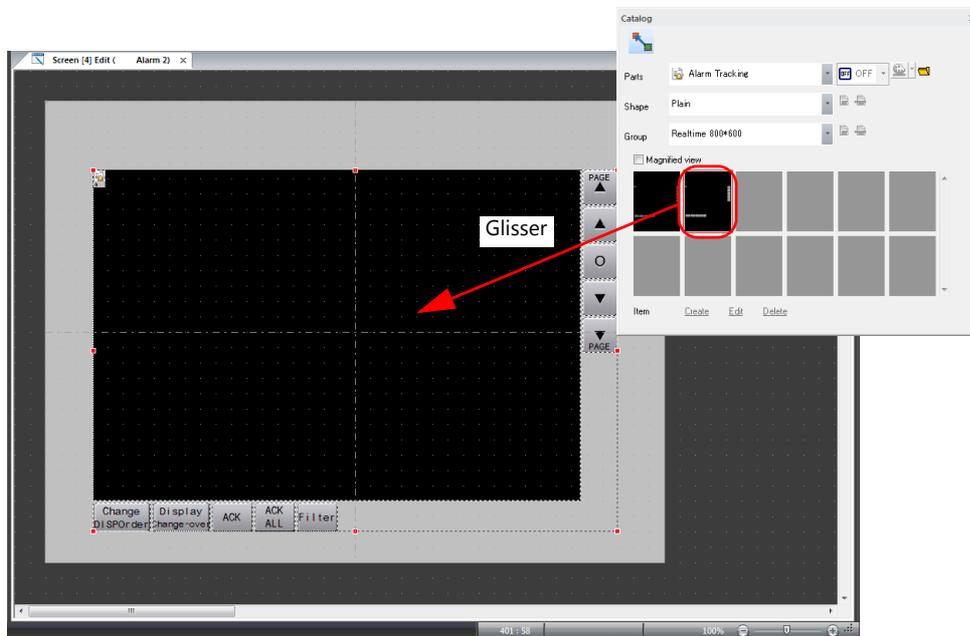
Configuration des éléments d'alarme

Placer les éléments d'affichage en temps réel sur l'écran 4.

1. Cliquer sur [Parts] → [Catalog]. La fenêtre d'affichage [Catalog] s'affiche.
2. Sélectionner "Alarm Tracking" pour [Parts], "Plain" pour [Shape] et "Realtime 800*600" pour [Group].

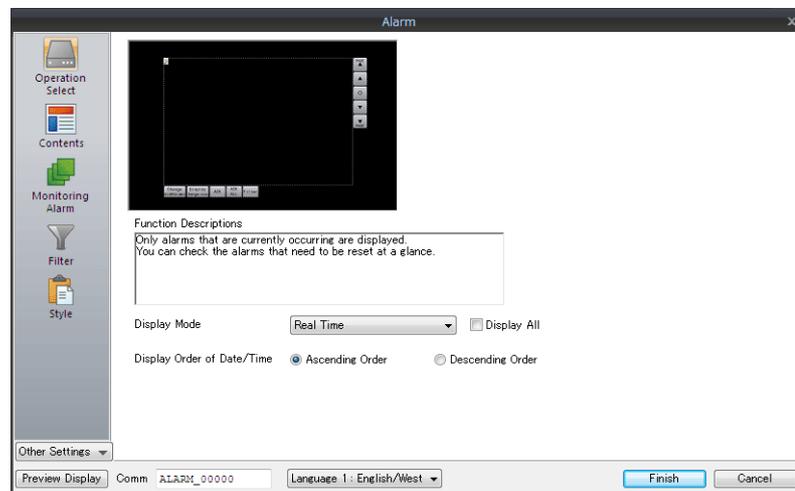


3. Sélectionner un groupe d'éléments et le glisser sur l'écran.



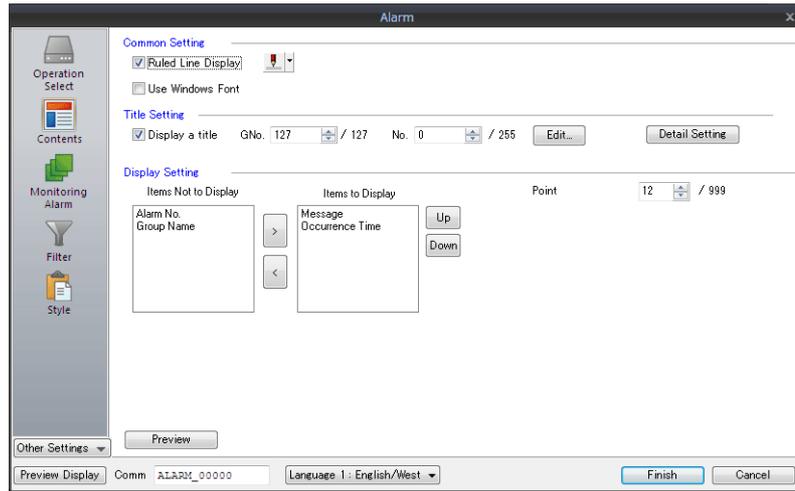
4. Configurer chaque réglage dans la fenêtre de réglages de l'élément d'alarme.

- Operation Select



Elément	Description	Exemple de réglage
Display Mode	Permet de spécifier le mode d'affichage pour l'élément d'alarme.	Real Time
Display Order of Date/Time	Permet de spécifier l'ordre d'affichage des messages d'alarme.	Ascending Order

- Contents

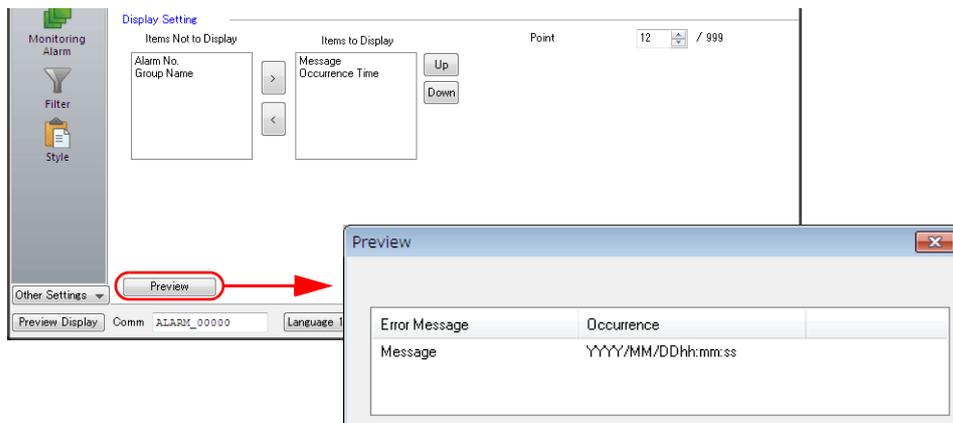


Elément		Description	Exemple de réglage
Common Setting	Ruled Line Display	Permet d'afficher des lignes graduées sur la zone d'affichage. Permet également de régler la couleur des lignes graduées.	Coché
	Use Windows Font	Permet d'afficher les messages d'alarme en utilisant une police Windows.	Désélectionné
Title Setting	Display a title *1	Permet d'afficher un titre sur la première ligne de chaque objet. Les titres peuvent être édités en affichant la fenêtre [Message Edit] à l'aide du bouton [Edit]. Les numéros spécifiés pour les lignes d'objets affichés sont utilisés de manière consécutive. Permet de régler le nombre de points, la position d'affichage et la couleur en sélectionnant le bouton [Detail Setting].	Coché GNo.127 No.4
Display Setting	Items Not to Display	Permet de sélectionner les objets à ne pas afficher dans l'élément d'alarme.	Alarm No. Group Name
	Items to Display	Permet de sélectionner les objets à afficher dans l'élément d'alarme.	Message Occurrence Time
	Point	Permet de régler la taille du texte des objets affichés.	12
	Select Option	Cette option s'affiche lorsque chaque objet à afficher est sélectionné. Régler la largeur et le placement de la zone d'affichage de l'objet et l'affichage de la date/de l'heure.	-

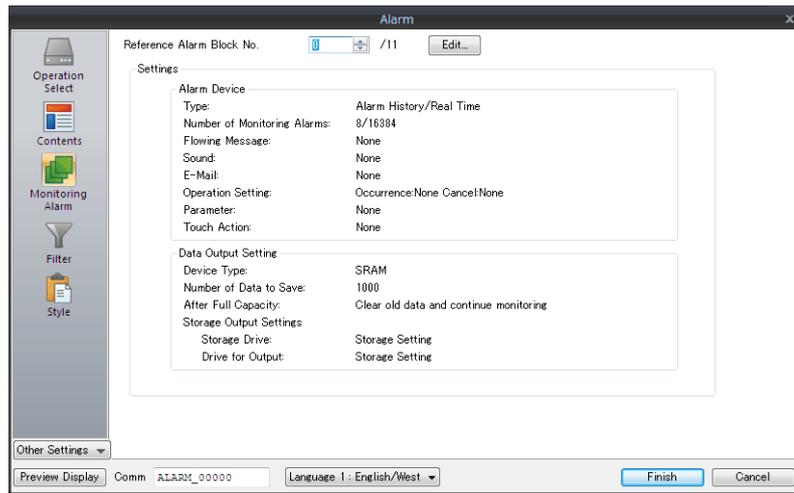
*1 Exemple de réglages de titre et d'affichage

Contenu du message (Réglage du titre)	Objets à afficher (Réglage de l'affichage)
GNo. 127 No. 4 : Occurring error	Message
GNo. 127 No. 5 : Occurrence time	Heure de l'occurrence

Un exemple d'affichage de titre et de réglages de l'affichage peut être vérifié en cliquant sur le bouton [Preview].



- Monitoring Alarm



Élément	Description	Exemple de réglage
Reference Alarm Block No.	Permet de sélectionner un numéro de bloc d'alarme pour l'affichage de l'historique.	No.0
Settings	Permet de vérifier les détails des réglages du bloc d'alarme.	-

8.3.3 Configuration des messages défilants

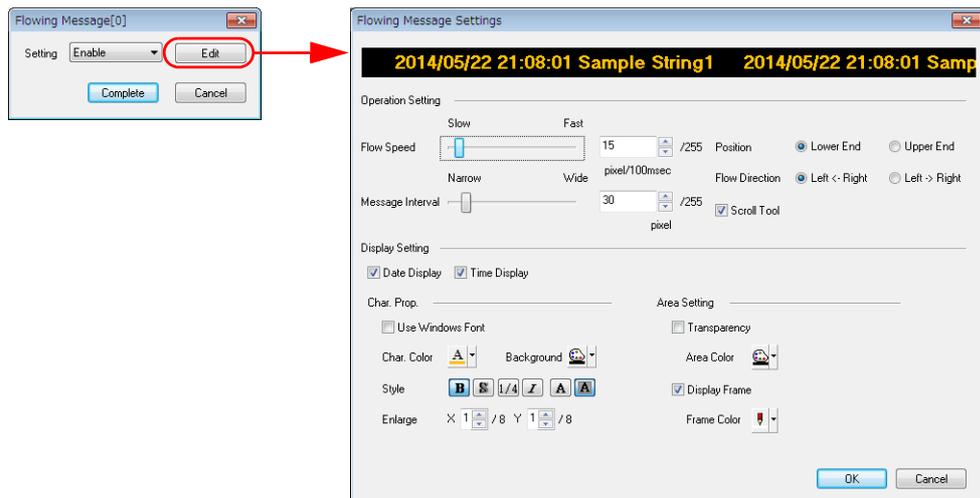
Configuration du serveur d'alarme

1. Cliquer sur [System Setting] → [Alarm Server]. La fenêtre [Alarm Server] s'affiche.
2. Ajouter des réglages au bloc d'alarme 0.
Définir le réglage [Flowing Message] du numéro d'alarme 0 enregistré sur la fenêtre de l'onglet [Alarm Device].



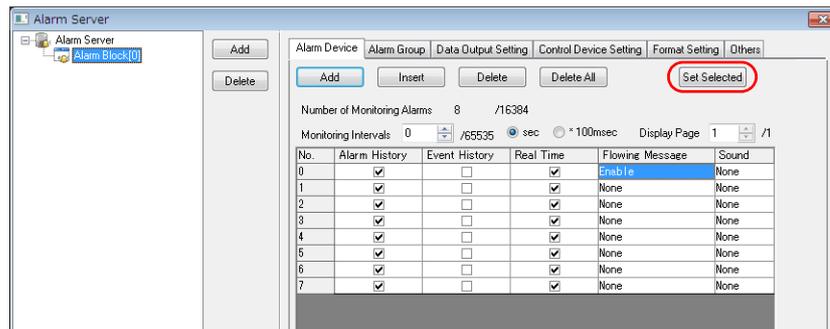
Elément	Description	Exemple de réglage
Setting	Régler [Enable] pour afficher un message défilant.	Enable
Editer	Permet d'afficher une fenêtre pour régler la vitesse et la direction de défilement des messages.	-

3. Cliquer sur le bouton [Edit] pour afficher les réglages des messages défilants et modifier la vitesse de défilement, la direction et la couleur du texte.

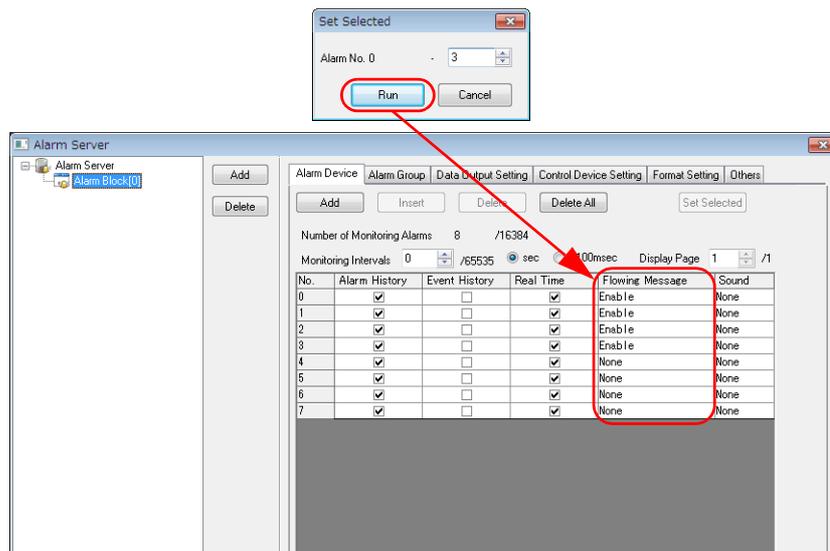


Elément	Description	Exemple de réglage	
Operation Setting	Flow Speed	Permet de régler la vitesse du message.	5
	Message Interval	Permet de régler l'intervalle à utiliser dans le cas de plusieurs messages.	30
	Position	Permet de régler la position d'affichage du message.	Lower End
	Flow Direction	Permet de régler la direction de défilement des messages.	Left ← Right
	Scroll Tool	Toucher la zone pour afficher un outil de défilement. Cet outil permet de modifier la position d'affichage et la vitesse.	Coché
Display Setting	Date Display	Permet d'afficher la date d'apparition d'une alarme.	Coché
	Time Display	Permet d'afficher l'heure d'apparition d'une alarme.	Coché
	Char. Prop.	Permet de régler la couleur, le style et la taille du texte des messages défilants.	-
	Area Setting	Permet de régler la couleur et le cadre de la zone d'affichage des messages défilants.	-

4. Après avoir terminé l'édition des réglages du message défilant numéro 0, cliquer sur le bouton [Set Selected].



5. Sélectionner les numéros d'alarme pour ajouter un message défilant (sur les numéros 0 à 3 par ex.) et cliquer sur [Run]. L'action du message défilant est définie sur les numéros d'alarme sélectionnés.



8.3.4 Placement du texte et d'un commutateur Return

Cette section explique comment placer le titre de l'écran et autres éléments de texte.

Ecran 3



Fonction : Retour

Ecran 4



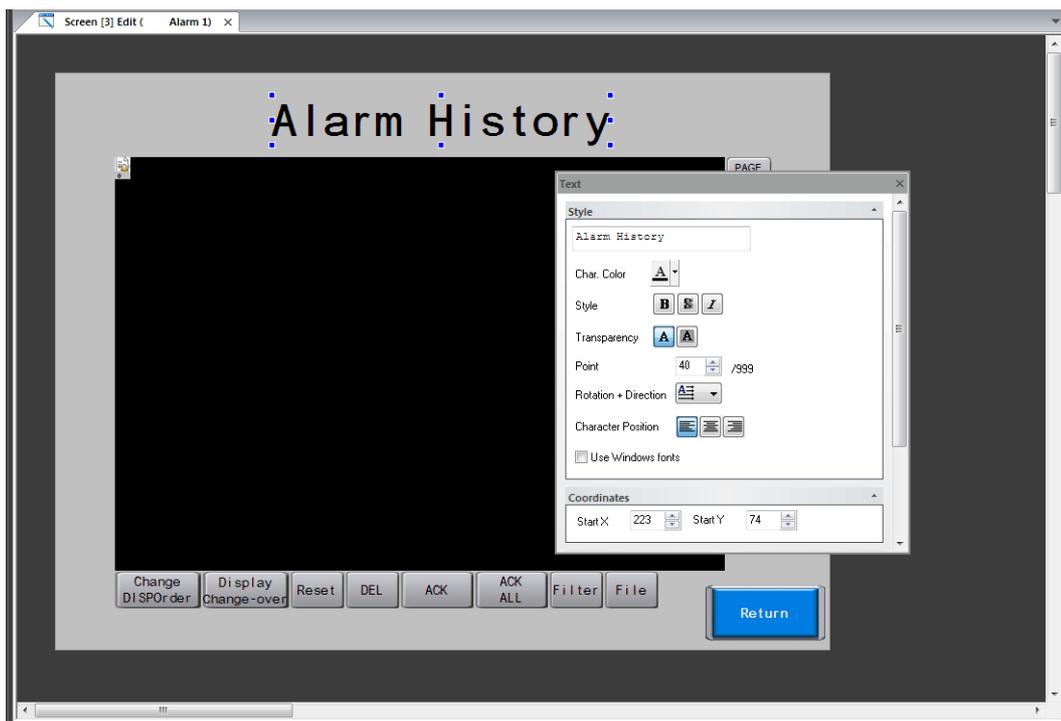
Fonction : Retour

Création de texte

1. Cliquer sur [Home] → [Text]. Le curseur de la souris devient une croix.



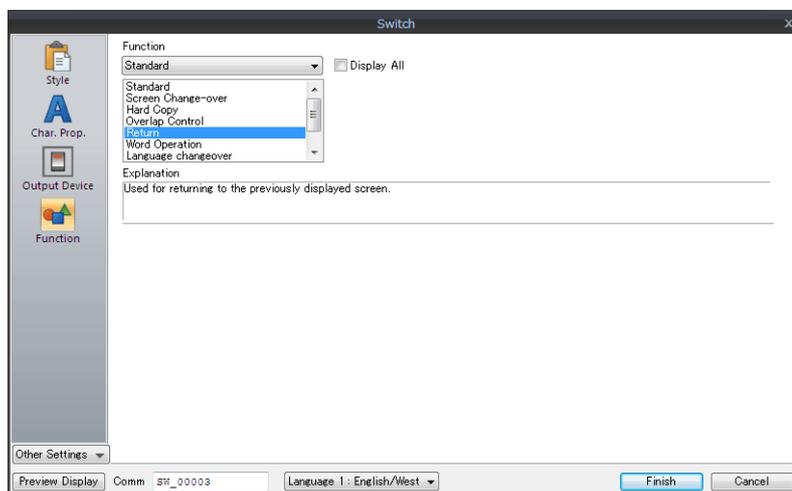
2. Cliquer sur l'écran. Un cadre de texte s'affiche.
3. Entrer le texte.
4. Cliquer sur un emplacement de l'écran autre que le texte pour accepter l'entrée du texte.
5. Cliquer sur le texte pour afficher sa fenêtre d'affichage des caractéristiques. Changer les propriétés de la couleur du texte et de la taille du texte.



Commutateur Retour

Placer un commutateur utilisé pour revenir à l'écran précédent.

1. Placer un commutateur.
2. Sélectionner "Return" pour [Function] dans la fenêtre des réglages du commutateur.



3. Enregistrer le texte du commutateur et ajuster la couleur et la position.

Le processus de création d'écran est terminé. Vérifier le fonctionnement de l'écran sur l'appareil de la série V9.

8.4 Vérification du fonctionnement de l'appareil

Vérifier le fonctionnement de l'écran après avoir transféré des données d'écran sur l'appareil.

Mémoire utilisée

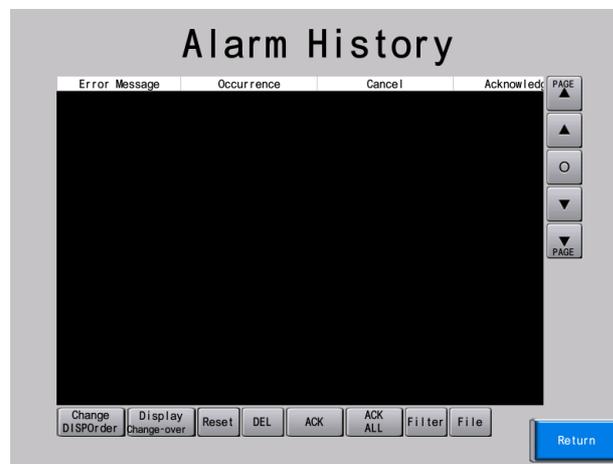
Les adresses de mémoire utilisées dans cet exemple sont énumérées ci-dessous.

Mémoire	Description de la mémoire
M100 - 107	Bit de surveillance d'alarme
M110	Bit de sortie de stockage

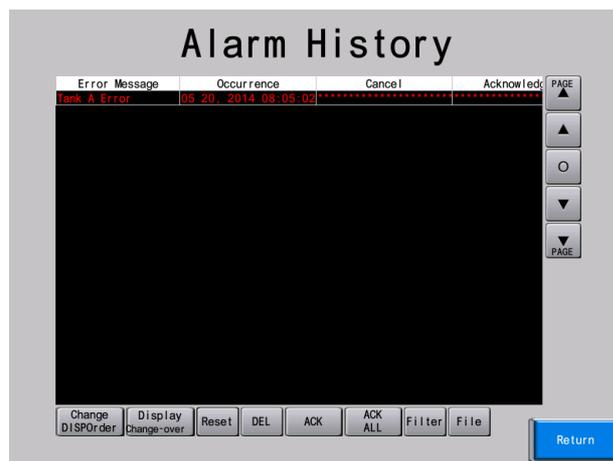
8.4.1 Vérification de l'écran 3 (Affichage de l'historique)

Vérification de l'affichage de l'écran

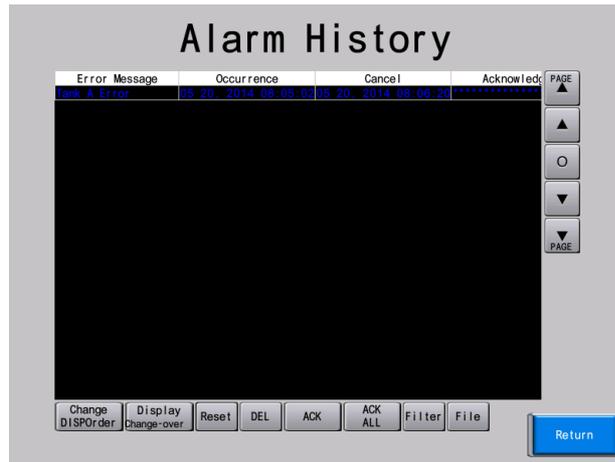
1. Afficher l'écran 3.



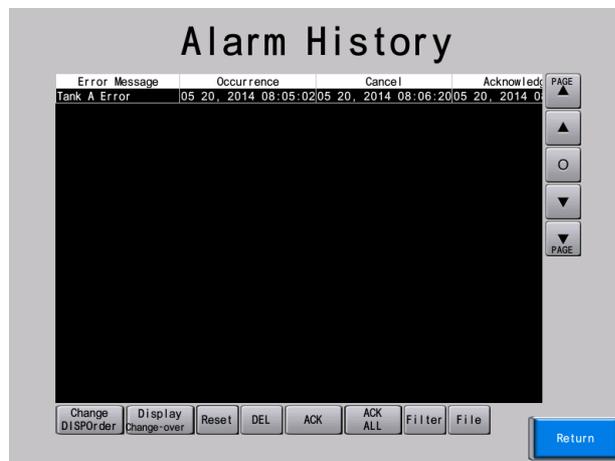
2. Activer M100 sur l'API. Un message, l'heure de l'occurrence et des astérisques s'affichent sur l'élément d'alarme à l'écran.



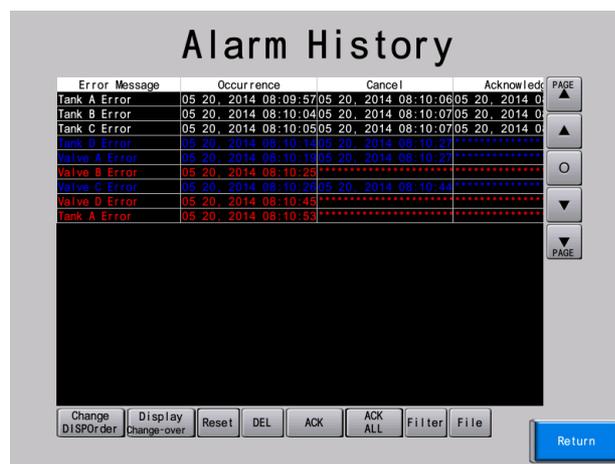
3. Désactiver M100 sur l'API. L'heure de réinitialisation s'affiche sur l'élément d'alarme.



4. Appuyer sur le commutateur [ACK ALL]. L'heure de l'accusé de réception s'affiche sur l'élément d'alarme.



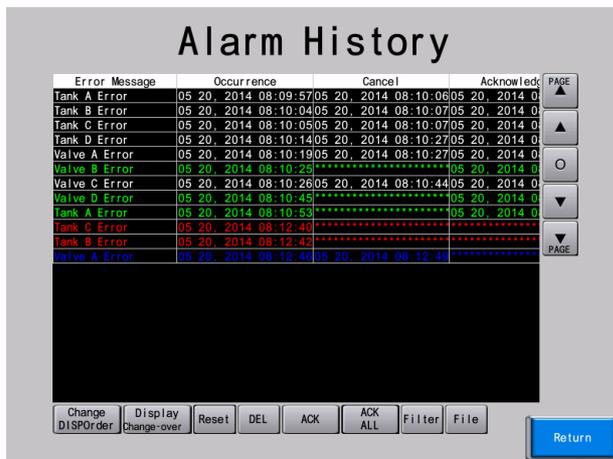
5. Répéter les étapes 2 à 4 pour M101 à M107. Un enregistrement de ces opérations est créé.



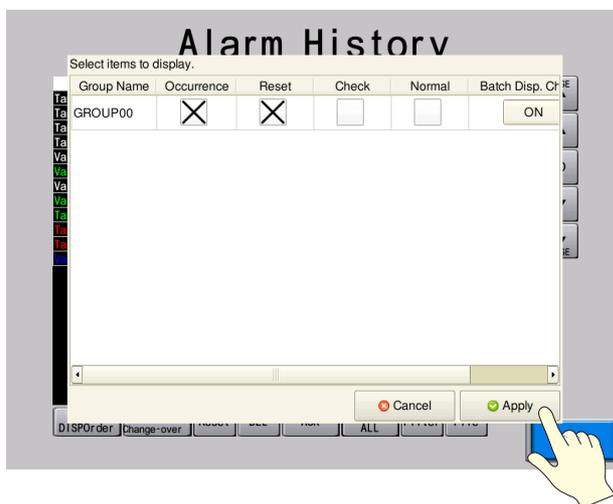
Fonction d'affichage des filtres

L'état d'alarme à afficher peut être sélectionné en utilisant un commutateur filtre.

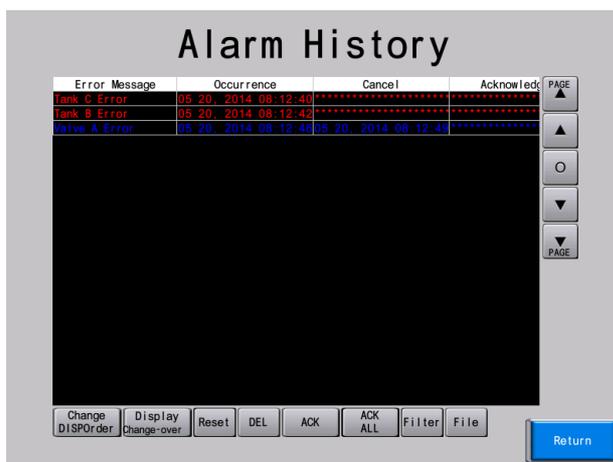
1. Activer et désactiver M100 à M107. Un enregistrement de ces opérations est créé.



2. Appuyer sur le commutateur [Filter], sélectionner [Occurrence] et [Reset], puis appuyer sur [Apply].

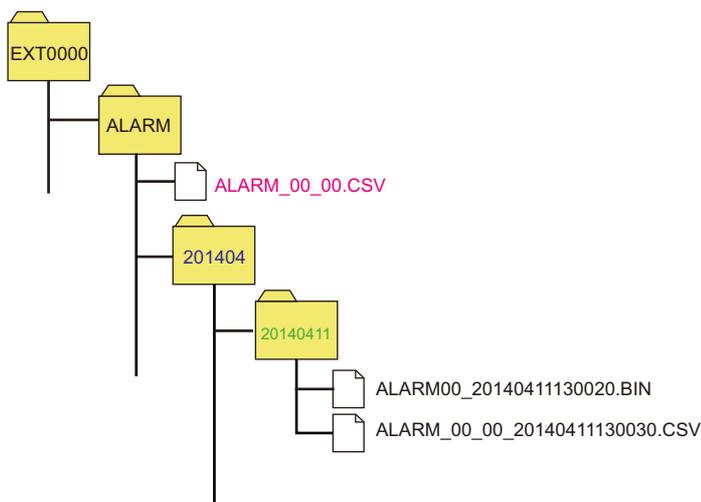


3. Après l'apparition d'une alarme, seul l'historique des alarmes sans accusé de réception s'affiche.

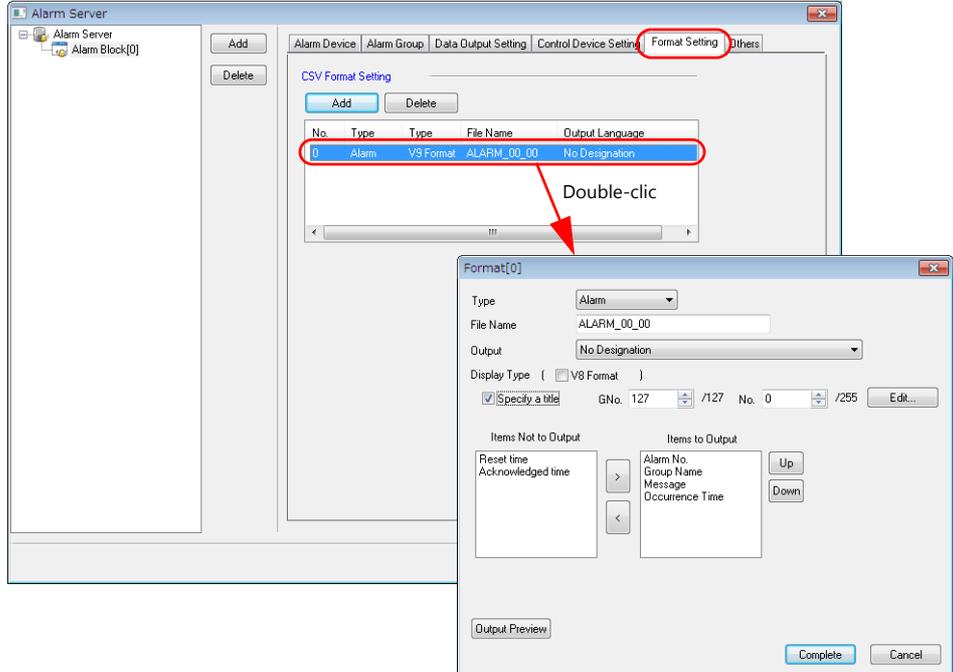


Sortie des fichiers CSV et des fichiers de sauvegarde sur un périphérique de stockage

1. Activer et désactiver M100 à M107. Un enregistrement de ces opérations est créé.
2. Activer le bit de sortie de stockage (M110).
3. Un fichier CSV et un fichier de sauvegarde sont sortis vers le périphérique de stockage.
 - Nom de fichier et cible du stockage
 - Sortie CSV
 - Nom du fichier : Effectuer le réglage sur [Format Setting] → [CSV Format Setting] → [File Name].
ALARM_00_00.CSV (par défaut)
 - Cible de stockage : (lecteur de sortie)\dossier d'accès\ALARM
 - Sortie du fichier de sauvegarde
 - Nom du fichier : Effectuer le réglage du fichier CSV sur [Format Setting] → [CSV Format Setting] → [File Name].
ALARM_00_00_yyyymmddhhmmss.CSV (par défaut)
ALARMxx_yyyymmddhhmmss.BIN (fixe)
 - Cible de stockage : (lecteur de sortie)\dossier d'accès\ALARM\dossier année/mois\dossier année/mois/jour




Réglages du format CSV
 Les objets pour la sortie CSV et le nom de fichier etc. peuvent être définis dans les réglages du format du serveur d'alarme.



The screenshot shows the 'Alarm Server' interface with the 'Format Setting' tab selected. A table lists CSV format settings:

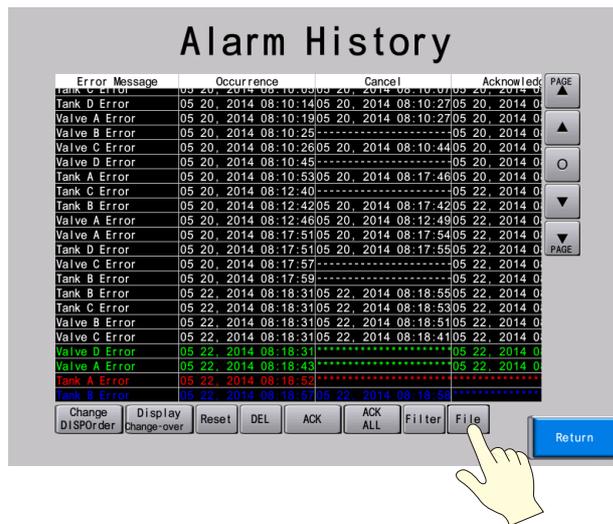
No.	Type	Type	File Name	Output Language
0	Alarm	V8 Format	ALARM_00_00	No Designation

The 'Format[0]' dialog box is open, showing the following configuration:

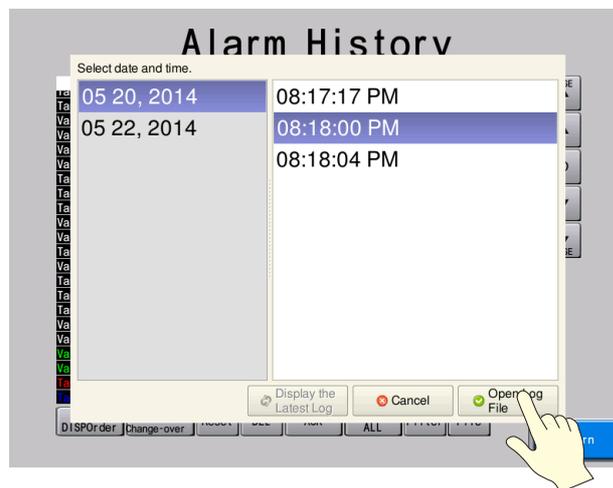
- Type: Alarm
- File Name: ALARM_00_00
- Output: No Designation
- Display Type: V8 Format
- Specify a title
- GNo: 127 / 127
- No: 0 / 255
- Items Not to Output: Reset time, Acknowledged time
- Items to Output: Alarm No., Group Name, Message, Occurrence Time

Vérification des données de sauvegarde

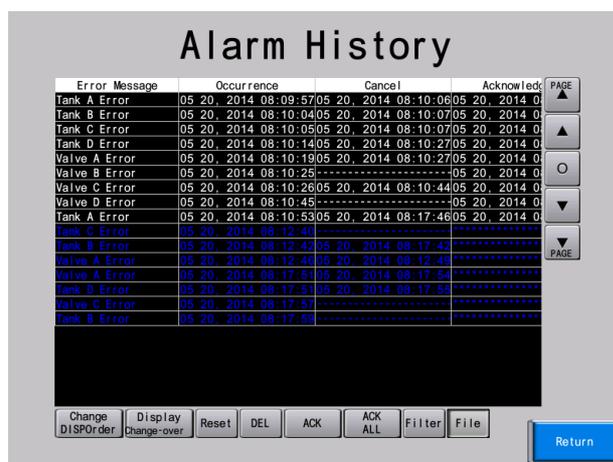
1. Appuyer sur le commutateur [File].



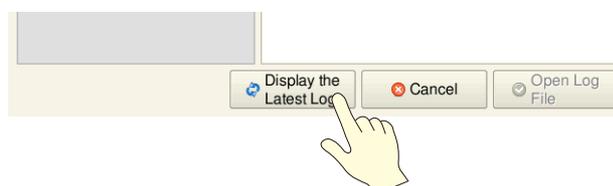
2. Sélectionner la date/l'heure du fichier à visualiser puis appuyer sur le commutateur [Open Log File].



3. Les données de sauvegarde collées s'affichent dans l'élément d'alarme.



- * Appuyer sur [File] → commutateur [Display the Latest Log] ramène l'affichage sur son dernier état précédent.



8.4.2 Vérification de l'écran 4 (Affichage en temps réel)

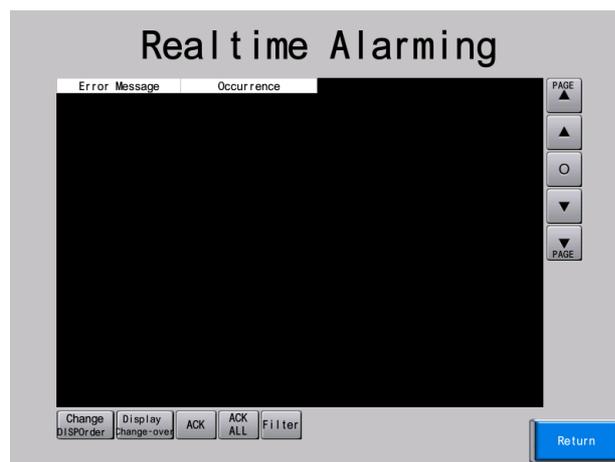
1. Afficher l'écran 4.



2. Activer M100 sur l'API. Une heure d'occurrence et le message s'affichent sur l'écran dans l'élément d'alarme.



3. Désactiver M100 sur l'API. Le message situé dans l'élément d'alarme devient masqué.

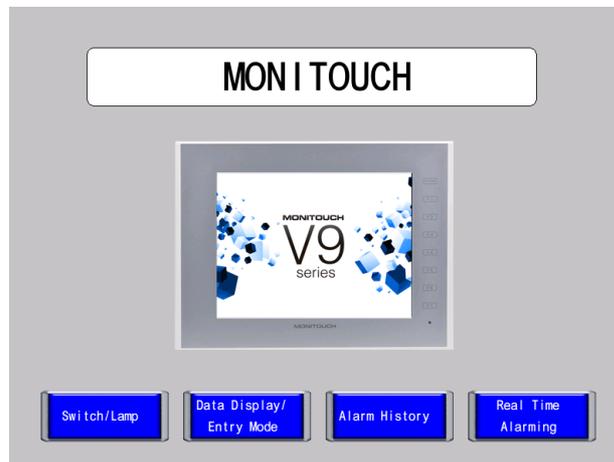


8.4.3 Vérification des messages défilants

1. Activer M100 sur l'API. Un message défilant qui indique l'heure d'occurrence de l'alarme et un message s'affiche en bas de l'écran.



2. Désactiver M100 sur l'API. Le message défilant est masqué.



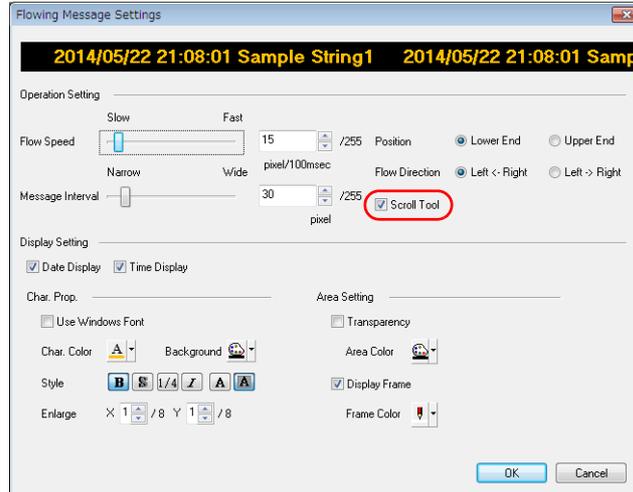


Utiliser l'outil de défilement pour changer la position d'affichage du message défilant et accélérer ou mettre en pause le défilement.



- Mise en pause/démarrage du défilement
- Défilement à haute vitesse
- Déplacer la position d'affichage

• Emplacement des réglages



9 Autres fonctions

- 9.1 Afficher/Masquer une fonction
 - 9.1.1 Présentation
 - 9.1.2 Procédure de réglage
 - 9.1.3 Vérification du fonctionnement de l'appareil
- 9.2 Ecran d'accueil
 - 9.2.1 Présentation
 - 9.2.2 Procédure de réglage
- 9.3 Macro du commutateur trois motifs
 - 9.3.1 Présentation
 - 9.3.2 Procédure de réglage
 - 9.3.3 Vérification du fonctionnement de l'appareil

9.1 Afficher/Masquer une fonction

9.1.1 Présentation

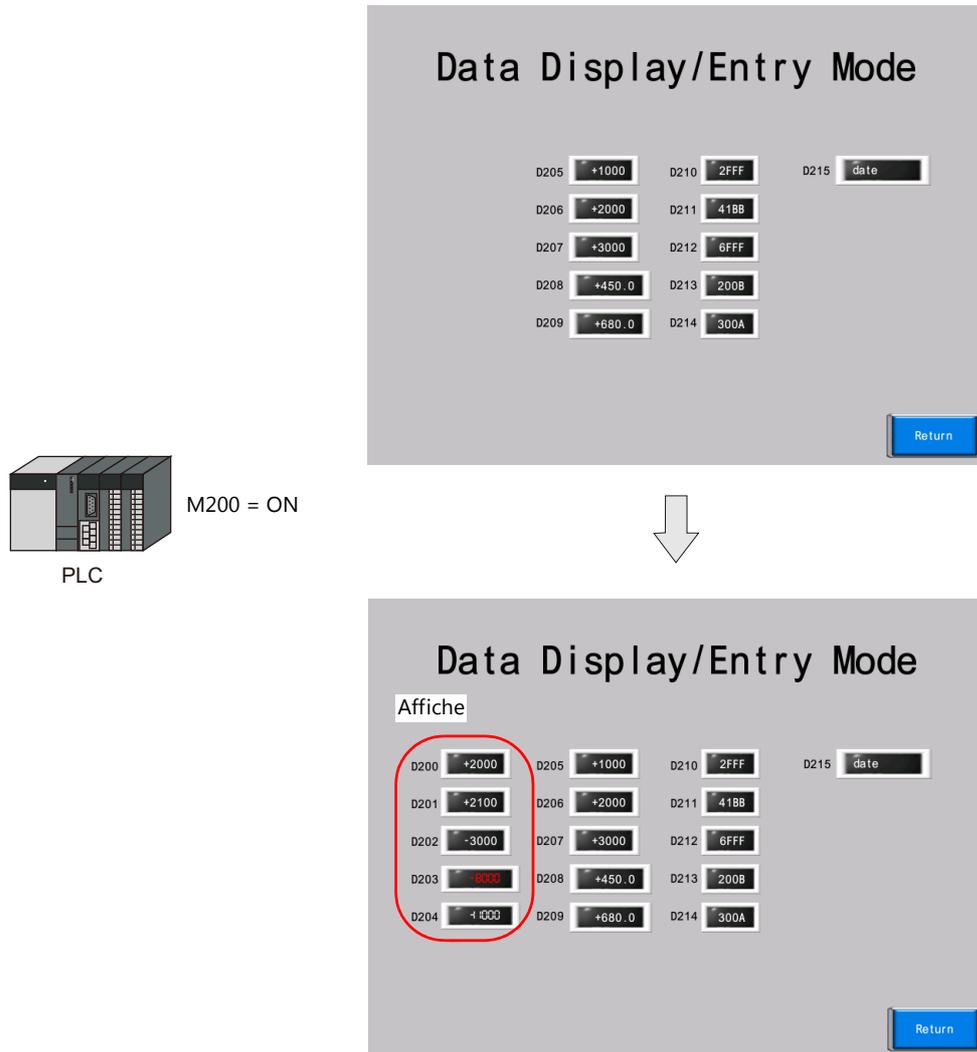
Les éléments d'affichage des commutateurs ou des données numériques enregistrés sur l'écran peuvent être affichés ou masqués en fonction de l'état du fonctionnement.

Les objets peuvent également être affichés ou masqués en fonction des états ON/OFF ou des valeurs de la mémoire API en mode RUN.

Cette fonction facilite l'utilisation du même écran pour afficher des informations qui diffèrent en fonction des conditions, ce qui réduit le nombre d'écrans différents qui ont besoin d'être créés.

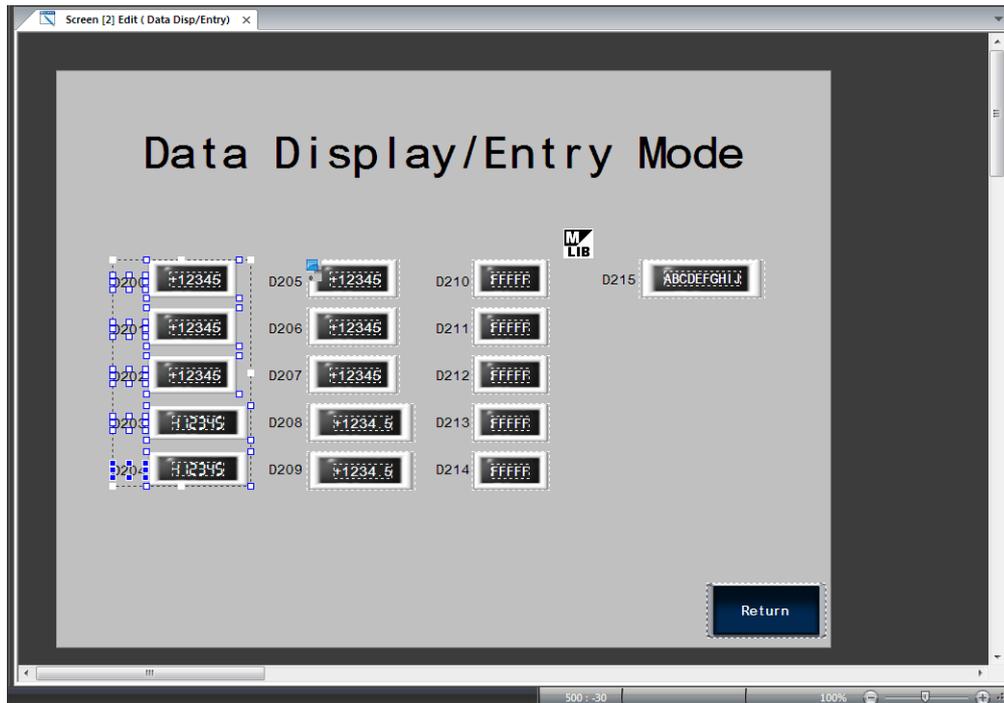
Exemple d'écran

Ajouter les réglages pour afficher/masquer les affichages de données numériques pour la surveillance (D200 à D204) sur l'écran 2.



9.1.2 Procédure de réglage

1. Sélectionner tous les affichages des données numériques pour la surveillance (D200 à D204) ainsi que le texte en une seule fois à l'aide de la souris.



2. Effectuer un clic droit sur les éléments sélectionnés et les regrouper en cliquant sur [Group] → [Group].



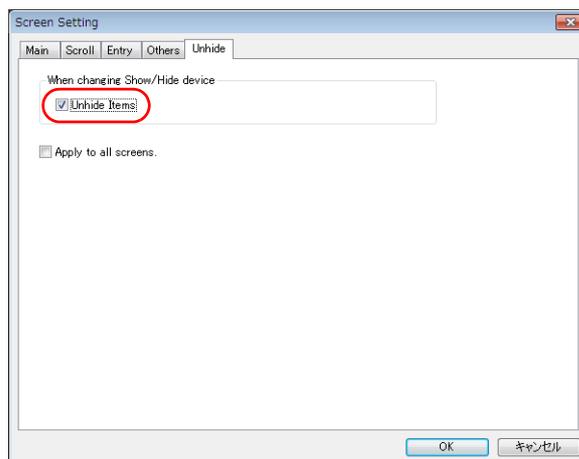
3. Double-cliquer sur les éléments regroupés pour afficher la fenêtre des réglages des objets pour le groupe. Définir les réglages [Show/Hide].



Élément	Description		Réglages
Show	Permet de toujours afficher l'objet sur l'écran.		-
Hide	Permet de toujours masquer l'objet sur l'écran.		-
Show/hide according to the condition	Bit device	L'objet est affiché ou masqué en fonction de l'état ON/OFF de la mémoire de bit spécifiée. Bit ON : objet affiché Bit OFF : objet masqué	Bit device M200
	Word Device	L'objet est affiché ou masqué en fonction de l'état de la mémoire de mot spécifiée. A l'intérieur de la plage : objet affiché A l'extérieur de la plage : objet masqué	
	Security Level	Ce réglage est disponible lors de l'utilisation de la fonction de sécurité. L'attribut "show/hide" peut être contrôlé en fonction du niveau de sécurité de l'utilisateur. Pour en savoir plus, se reporter au manuel "V9 Series Reference Manual"	

 Pour utiliser la fonction afficher/masquer avec des éléments individuels ou des éléments liés, régler les objets afficher/masquer dans la fenêtre des réglages des objets de l'objet concerné.

4. Cocher la case [Unhide Items] sur la fenêtre de l'onglet [Unhide] accessible via [Screen Setting] → [Screen Setting].



Cela termine les réglages afficher/masquer.

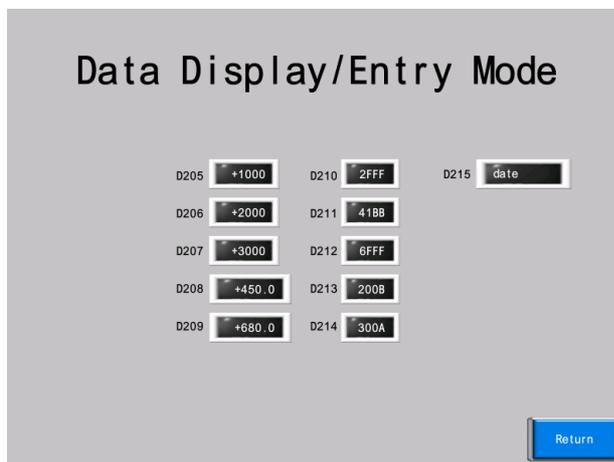
9.1.3 Vérification du fonctionnement de l'appareil

Vérifier le fonctionnement de l'écran après avoir transféré des données d'écran sur l'appareil.

Mémoire	Données en mémoire
M200	Réglage afficher/masquer

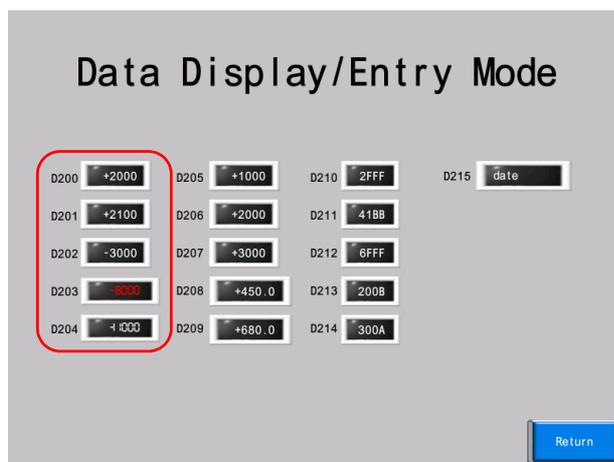
1. Afficher l'écran 2.

Les affichages de données numériques pour la surveillance (D200 à D204) ne s'affichent pas.



2. Activer M200 en utilisant l'API.

Les affichages de données numériques pour la surveillance (D200 à D204) s'affichent.



9.2 Ecran d'accueil

9.2.1 Présentation

Une image préparée par l'utilisateur peut être utilisée en tant qu'écran d'accueil affiché au démarrage de l'appareil de la série V9.

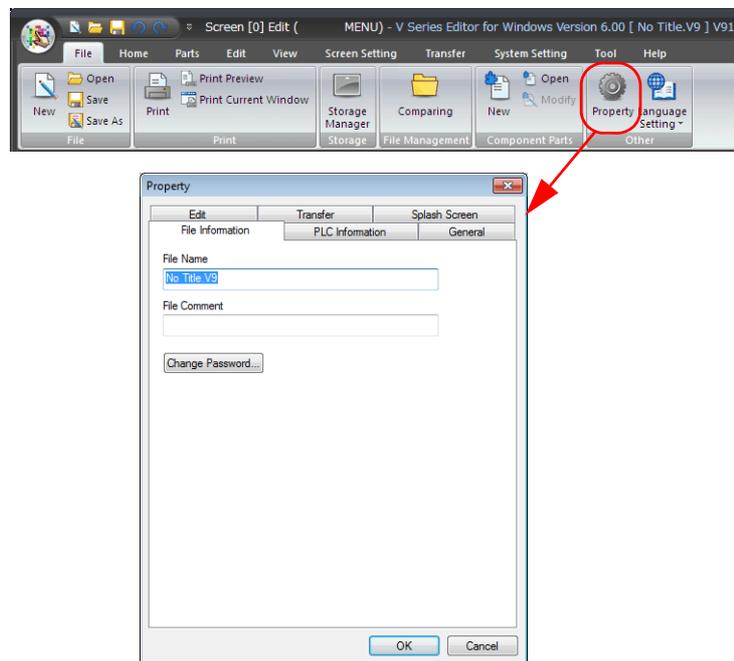


Moments auxquels s'affiche l'écran d'accueil

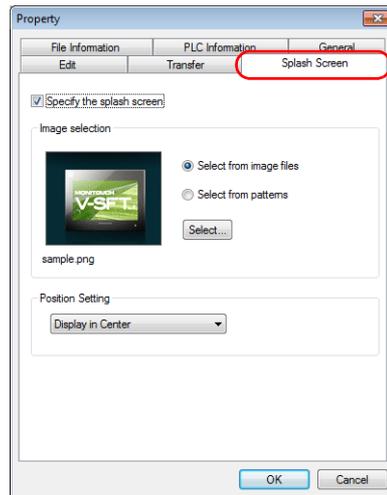
- A la mise sous tension
- Lors de la commutation entre les modes RUN et Local

9.2.2 Procédure de réglage

1. Click [File] → [Property]. The [Property] window is displayed.



2. Cocher la case [Specify the splash screen] sur la fenêtre de l'onglet [Splash Screen] et spécifier un fichier image et une position d'affichage.

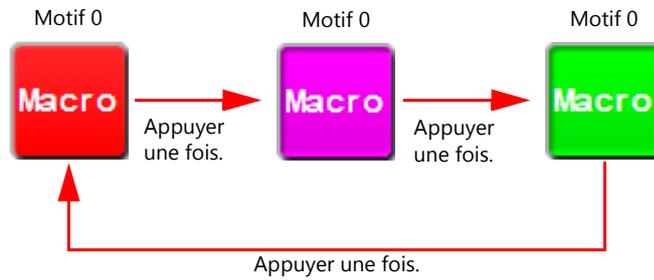


Élément		Description	Réglages
Specify the splash screen		Permet d'afficher une image préparée par l'utilisateur sur l'écran lors du démarrage.	Coché
Image selection	Select from image files	Sélectionner un fichier PNG. Le fichier PNG sélectionné est stocké à l'emplacement suivant. C:\MONITOUCH\User\Splash	Sélection du fichier
	Select from patterns	Permet de sélectionner un motif enregistré dans les données d'écran. Les motifs sont enregistrés sous [Home] → [Registration Item] → [Pattern].	-
Position Setting		Permet de spécifier la position d'affichage de l'image. <ul style="list-style-type: none"> • Fit to Screen • Fit to Width • Fit to Height • Display in Center 	Fit to Screen

9.3 Macro du commutateur trois motifs

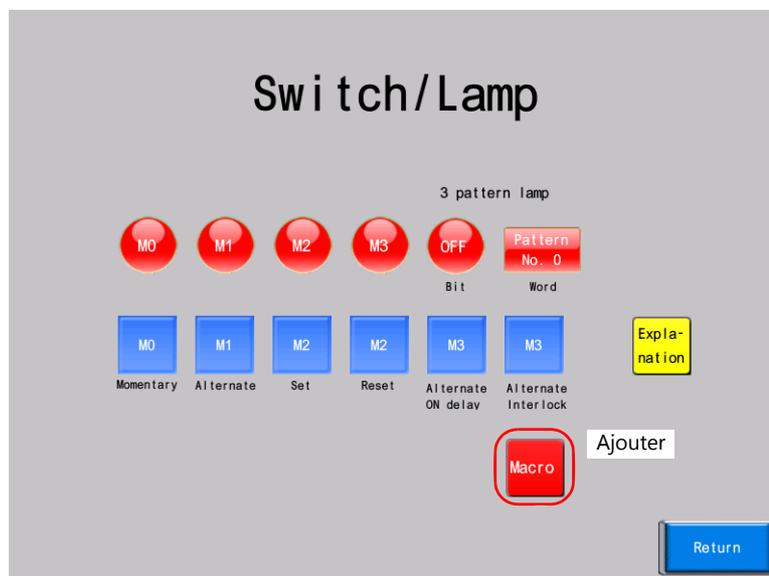
9.3.1 Présentation

La fonction macro peut être utilisée pour commander la commutation des commutateurs trois motifs.



Exemple de réglage

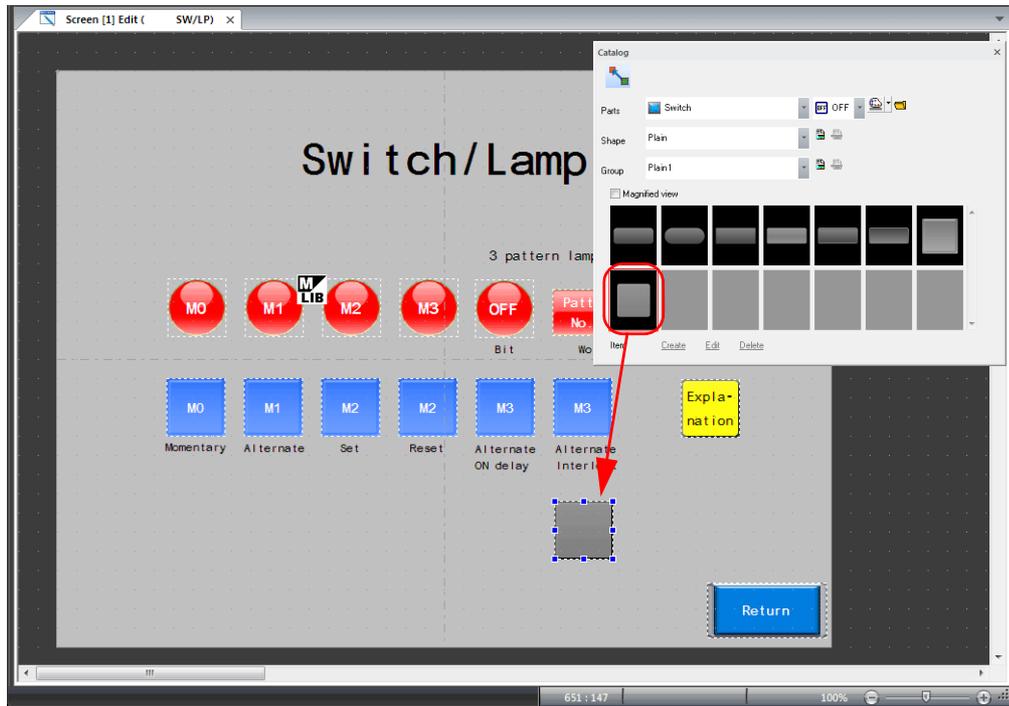
Ajouter un commutateur trois motifs à l'écran 1.



9.3.2 Procédure de réglage

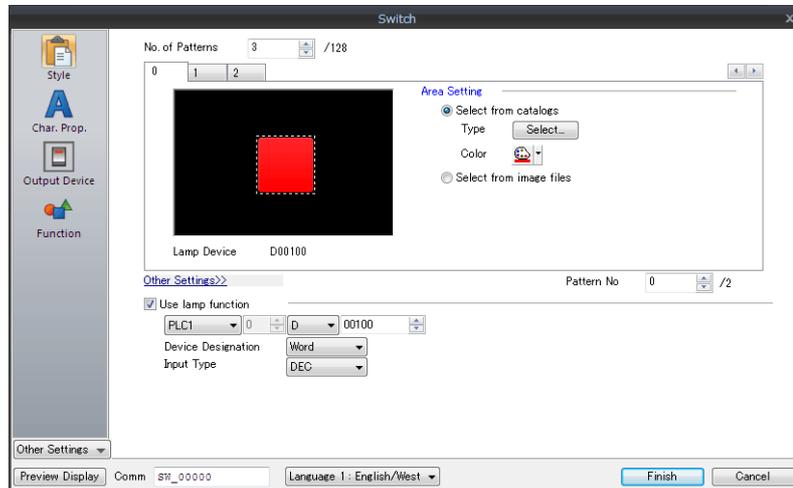
Réglages des commutateurs

1. Placer un commutateur du catalogue.



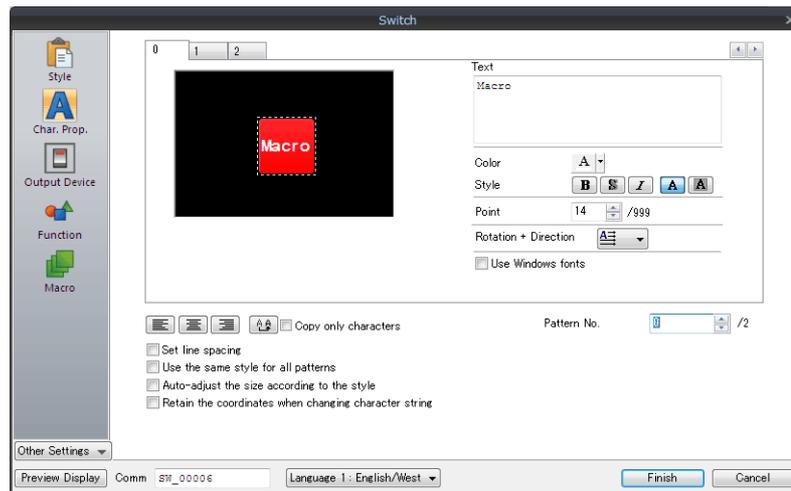
2. Configurer chaque réglage dans la fenêtre des réglages des commutateurs.

- Style

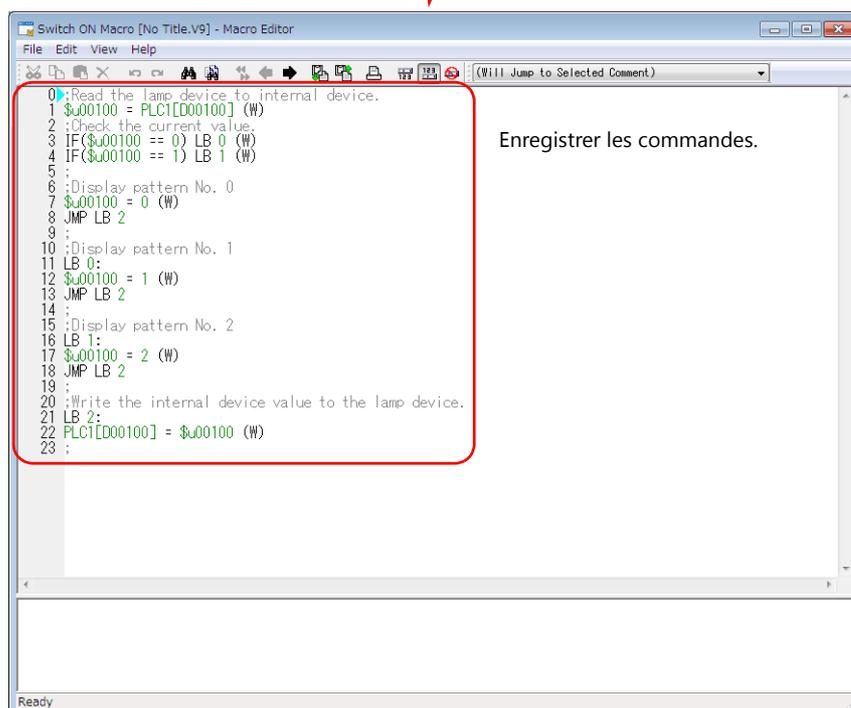
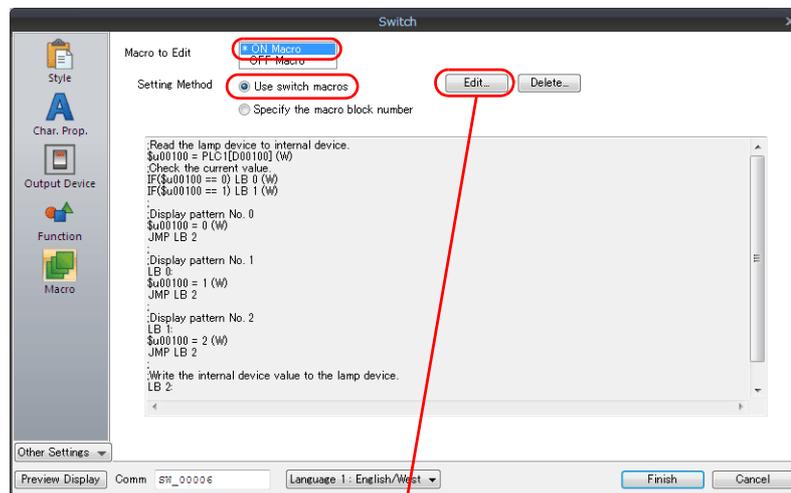


Elément	Description	Réglages
No. of Patterns	Permet de régler le nombre de motifs que le commutateur peut afficher.	3
Area Setting	Type	-
	Color	0 : Rouge 1 : Violet 2 : Vert
Use lamp function	Cocher cette case et spécifier une adresse mémoire pour commuter l'affichage en fonction de l'état de la mémoire.	Coché D100 Device Designation : Word

- Char. Prop.
Enregistrer le texte sur l'onglet OFF.



- Macro
Régler "ON Macro".

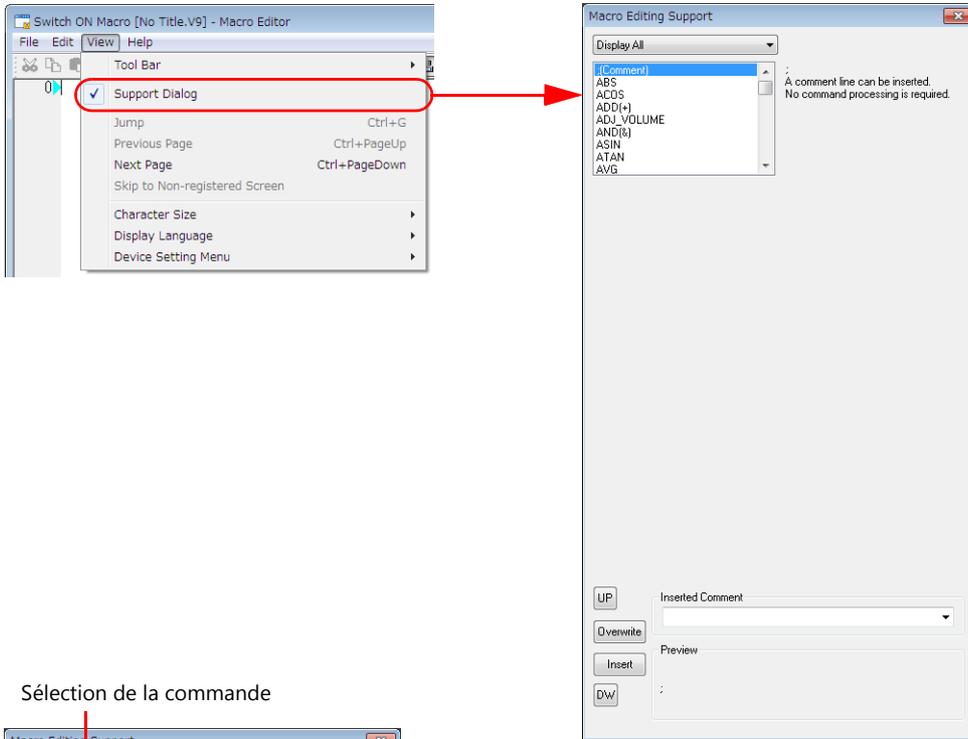


Cela termine les réglages nécessaires.

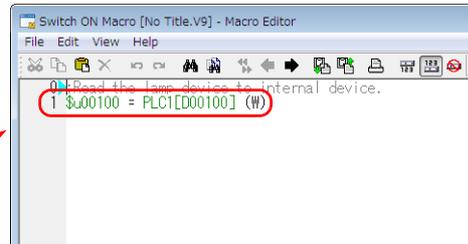
Méthode d'entrée des macros

Utilisation de la fenêtre Support

Cliquer sur [View] → [Support Dialog] dans la barre de menu de l'éditeur macro. Dans la fenêtre affichée [Macro Editing Support], sélectionner une commande et spécifier une mémoire, puis cliquer sur le bouton [Overwrite] ou [Insert].

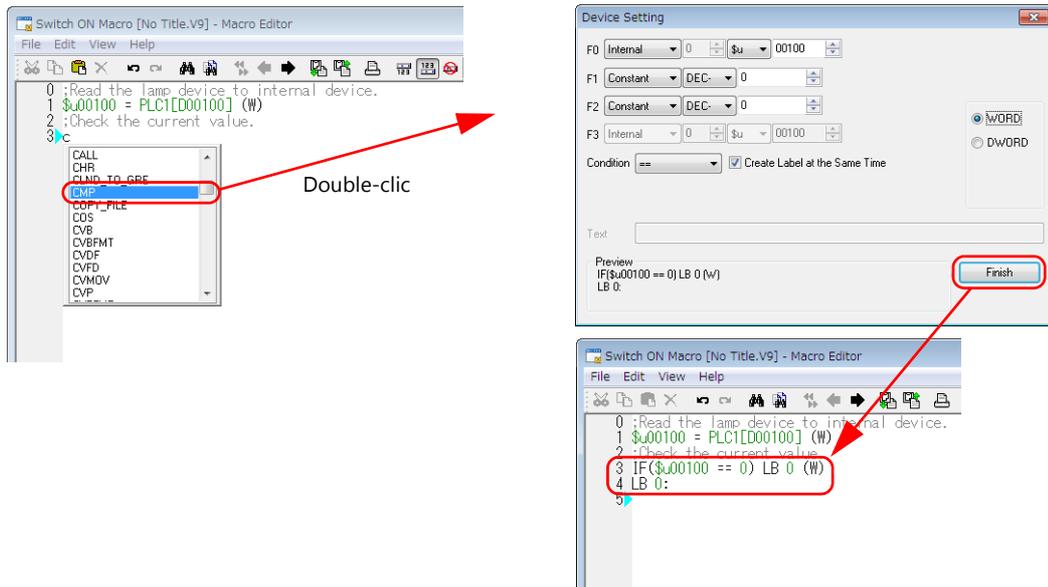


Sélection de la commande



Utilisation de l'entrée de commande

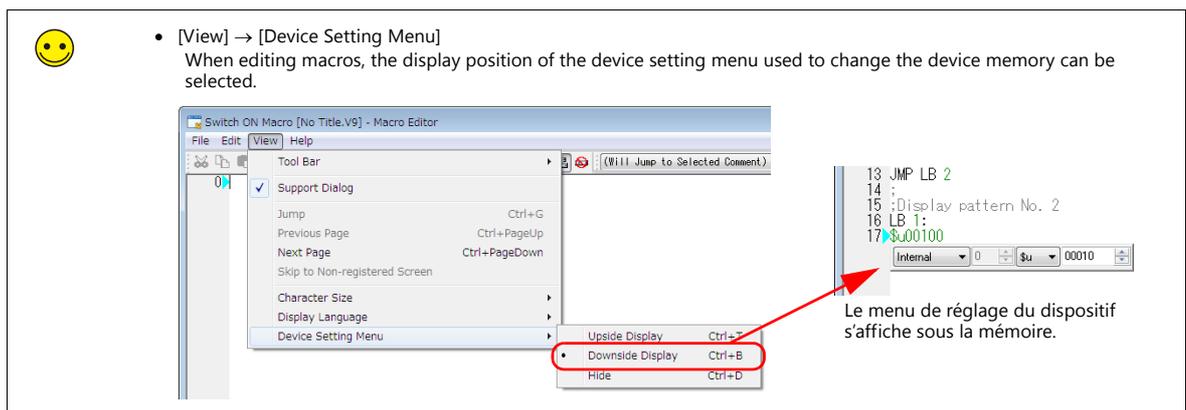
Entrer directement une commande pour la sélectionner depuis la liste de commandes. Double-cliquer sur la commande correspondante pour afficher la fenêtre [Device Setting], régler une adresse mémoire, puis cliquer sur le bouton [Finish].



Utilisation de l'entrée directe

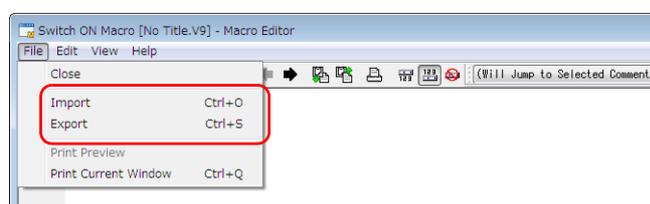
Entrer directement une macro à partir du clavier. Appuyer sur la touche [Enter] pour passer à la ligne suivante.

Entrer "\$u100" pour l'adresse de mémoire interne, "PLC1 [D100]" pour l'adresse de mémoire de l'API, constante décimale de "10", et constante hexadécimale de "10H".



Entrée de texte

Les fichiers texte peuvent être importés et exportés. Les macros créées en utilisant d'autres logiciels disponibles dans le commerce peuvent être importées.



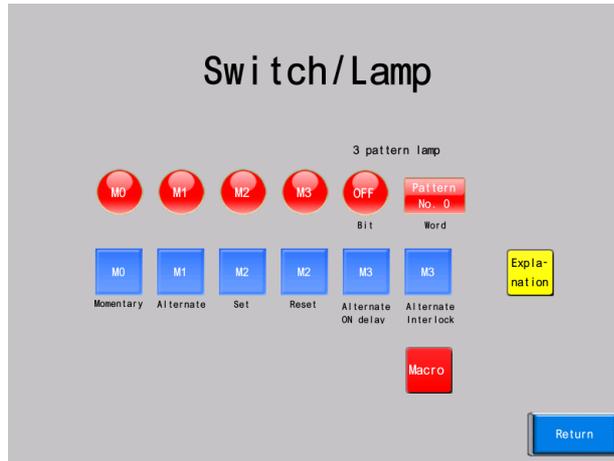
9.3.3 Vérification du fonctionnement de l'appareil

Vérifier le fonctionnement de l'écran après avoir transféré des données d'écran sur l'appareil.

Mémoire utilisée

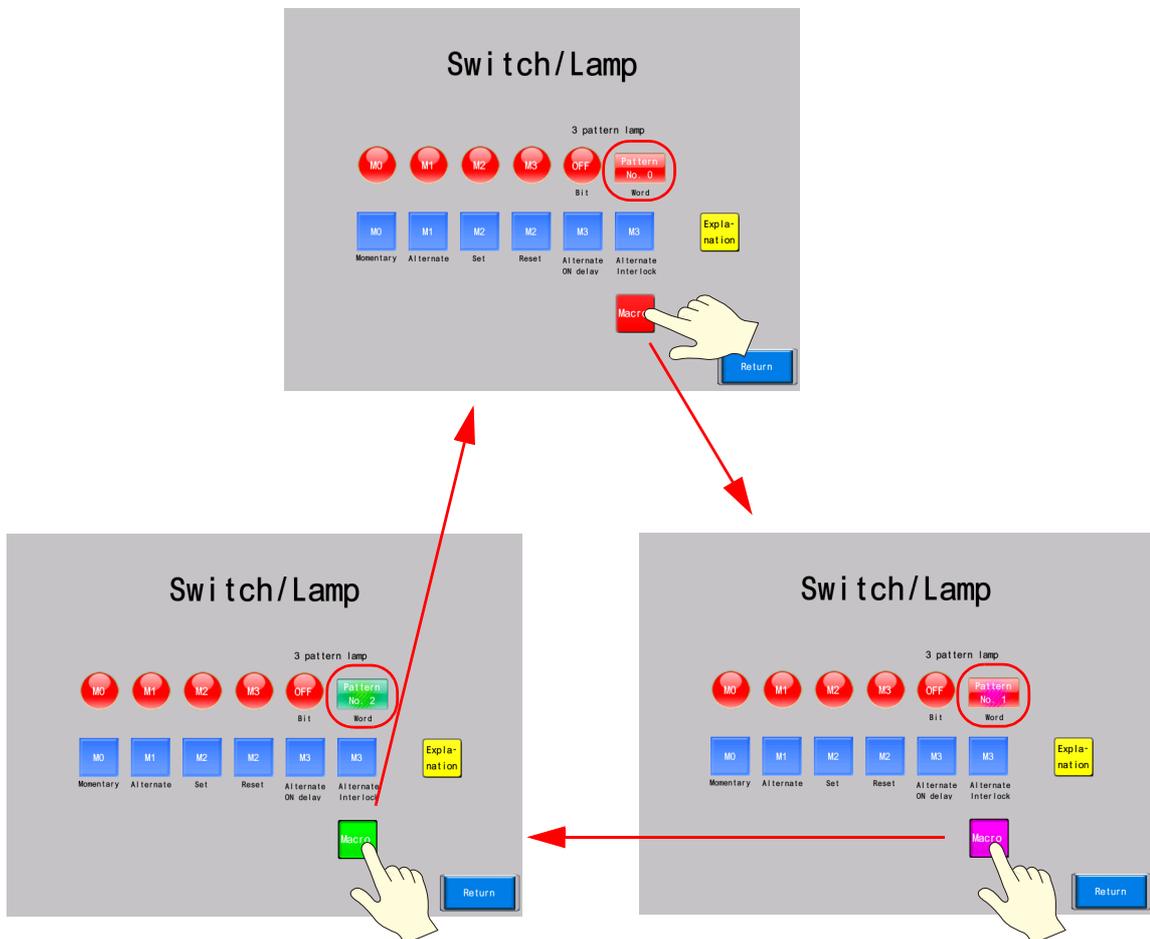
Mémoire	Données en mémoire
D100	Mémoire de lampe

1. Ecran d'affichage 1.



2. Appuyer sur le commutateur trois motifs.

Vérifier que lors de chaque appui sur le commutateur, l'affichage du commutateur trois motifs et de la lampe trois motifs change.

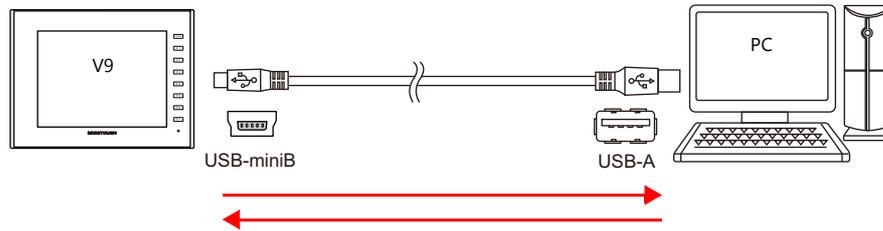


10 Transfert de données d'écran

- 10.1 Présentation
- 10.2 Transfert par USB
 - 10.2.1 Installation du pilote USB
 - 10.2.2 Transfert
- 10.3 Transfert par Ethernet
 - 10.3.1 Réglages de l'adresse IP
 - 10.3.2 Transfert

10.1 Présentation

Ce chapitre explique comment transférer des données d'écran vers un appareil de la série V9 et exporter des données d'écran depuis cet appareil de la série V9.



Les méthodes de transfert incluent le transfert USB par connexion de l'appareil de la série V9 à l'ordinateur via un câble USB, un transfert Ethernet, et un transfert de stockage en utilisant un lecteur flash USB.

Pour plus d'informations sur le transfert du dispositif de stockage et en série, se reporter aux "Série V9 Spécifications matérielles" et au "V9 Series Reference Manual".

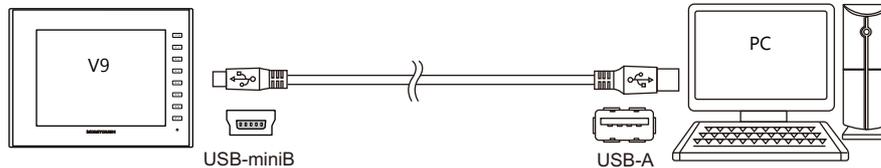
10.2 Transfert par USB

10.2.1 Installation du pilote USB

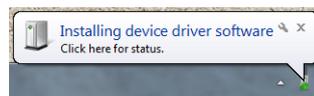
Un pilote USB doit être préalablement installé sur l'ordinateur pour effectuer le transfert à l'aide d'un câble USB. Installer le pilote en respectant la procédure suivante.

Pour Windows Vista/7/8

1. Connecter le port USB-mini B du MONITOUCH (mis sous tension) au port USB-A de l'ordinateur à l'aide d'un câble USB.

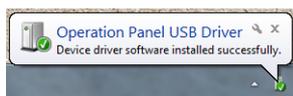


2. Le pilote USB est automatiquement installé. Pendant l'installation, le message suivant s'affiche dans la barre des tâches de l'ordinateur.

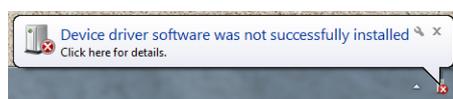


3. Lorsque l'installation est terminée, le message suivant s'affiche dans la barre des tâches de l'ordinateur.
Si l'installation est terminée avec succès, transférer les données d'écran. → Se reporter à la page 10-5.
Si l'installation a été interrompue en raison d'une erreur, réinstaller le pilote USB. → Se reporter à la page 10-3.

- Effectuée avec succès

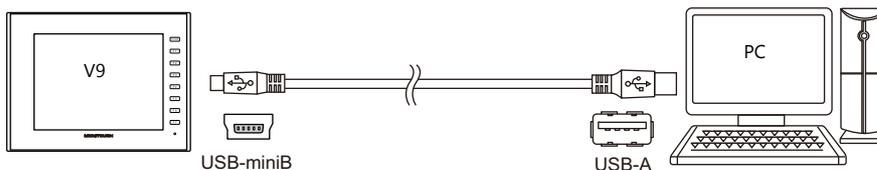


- Interrompue en raison d'une erreur



Pour Windows XP

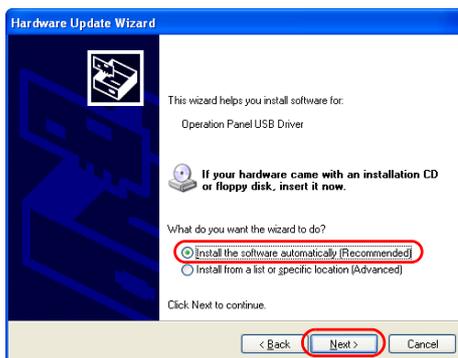
1. Connecter le port USB-mini B du MONITOUCH (mis sous tension) au port USB-A de l'ordinateur à l'aide d'un câble USB.



2. Le message "Found New Hardware" puis l'assistant d'installation du pilote apparaissent sur l'ordinateur. Sélectionner [No, not this time] et cliquer sur le bouton [Next].



3. Sélectionner [Install the software automatically (Recommended)] sur l'assistant [Found New Hardware Wizard], puis cliquer sur [Next].



4. L'installation du pilote USB commence.



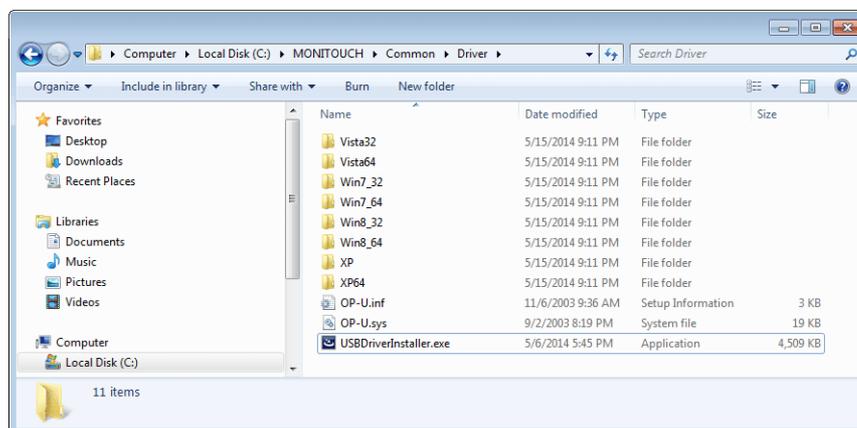
5. Cliquer sur le bouton [Finish] sur l'écran ci-dessous.



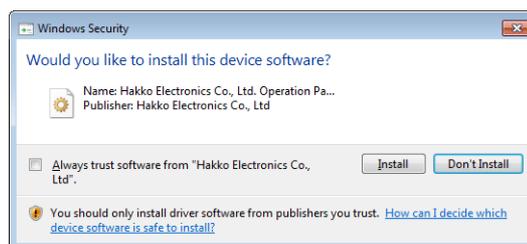
Échec de l'installation du pilote USB

Si l'installation automatique du pilote USB échoue, procéder à son installation en respectant la procédure suivante.

1. Ouvrir le dossier suivant en utilisant [My Computer] ou [Windows Explorer].
C:\MONITOUCH\Common\Driver
2. Double-cliquer sur "USBDriverInstaller.exe".



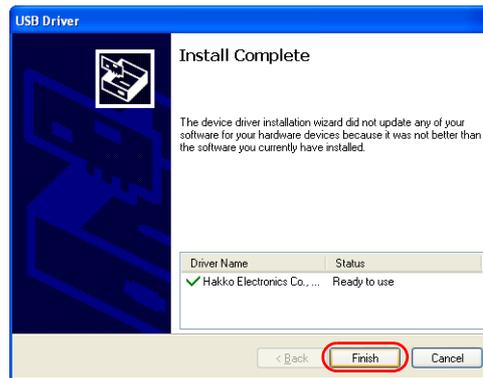
Selon votre ordinateur, la boîte de dialogue suivante peut s'afficher si vous utilisez Windows Vista/7/8. Cliquer sur [Install].



3. Cliquer sur le bouton [Next] sur l'écran ci-dessous. L'installation du pilote USB commence.



4. Cliquer sur le bouton [Finish] sur l'écran ci-dessous.

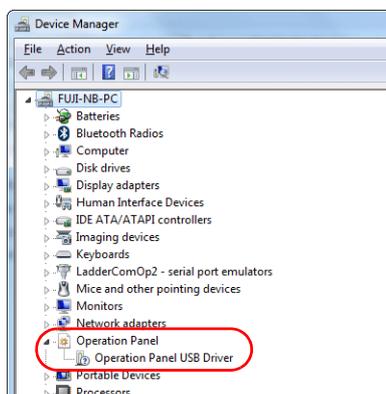


L'installation du pilote USB est terminée. Transférer les données d'écran.

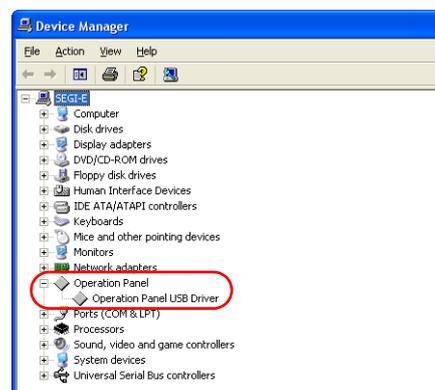
Confirmation de l'installation du pilote USB

Une fois l'installation du pilote réussie, la fenêtre [Device Manager] affiche "Operation Panel - Operation Panel USB Driver".

- Pour Windows Vista/7/8



- Pour Windows XP

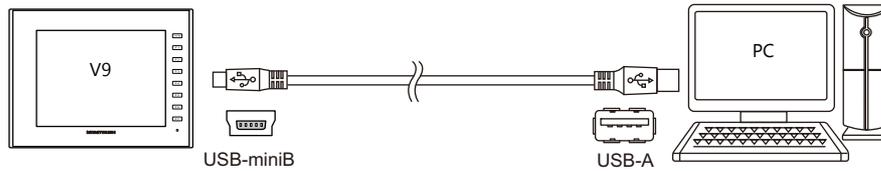


Ce message disparaîtra lorsque MONITOUCH et l'ordinateur seront déconnectés.

Si [Other Device] ou une marque autre que celle indiquée ci-dessus s'affiche même lorsque le port USB est connecté, le pilote USB n'est pas reconnu. Si tel est le cas, désinstaller et réinstaller le pilote USB.

10.2.2 Transfert

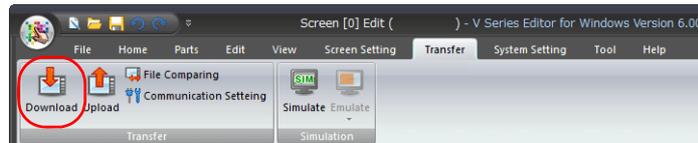
Connecter le port USB-mini B de l'appareil au port USB-A de l'ordinateur à l'aide d'un câble USB.



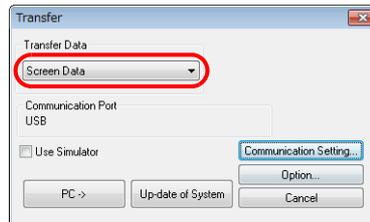
Téléchargement

Transférer les données d'écran de l'ordinateur à l'appareil de la série V9.

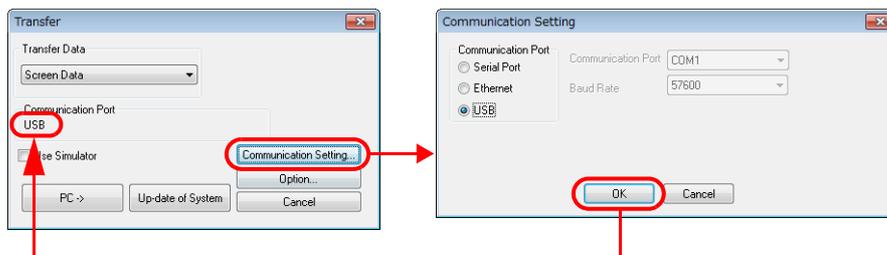
1. Cliquer sur [Transfer] → [Download].



2. Régler [Transfer Data] sur "Screen Data" dans la fenêtre [Transfer].



3. Vérifier le réglage de [Communication Port].
Si ce réglage est "USB", procéder à l'étape 5.
Si le réglage est sur un port série ou une adresse IP Ethernet, cliquer sur le bouton [Communication Setting] et sélectionner "USB" sous [Communication Port].



4. Cocher la case [Use Simulator] pour utiliser le simulateur.

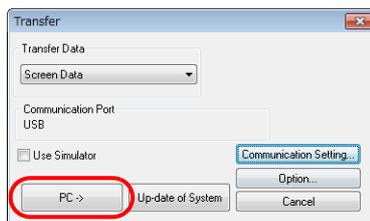


Simulateur

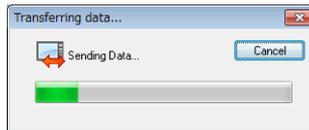
Si aucun API n'est disponible au cours du débogage, utiliser le simulateur pour vérifier le fonctionnement de l'écran avec l'appareil de la série V9 seul.

Le simulateur qui tourne sur l'ordinateur agit comme un API. Pour plus de détails, se reporter à la page 11-1.

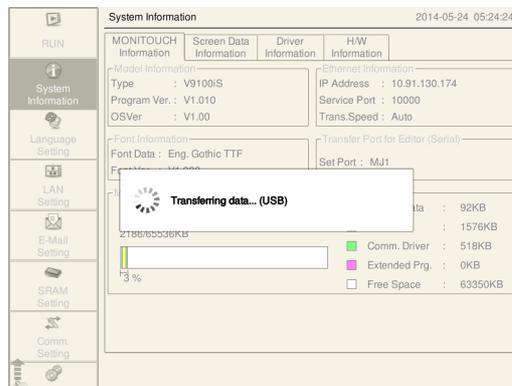
5. Cliquer sur [PC →] pour démarrer le transfert.



6. La boîte de dialogue suivante s'affiche dans l'éditeur durant le transfert.

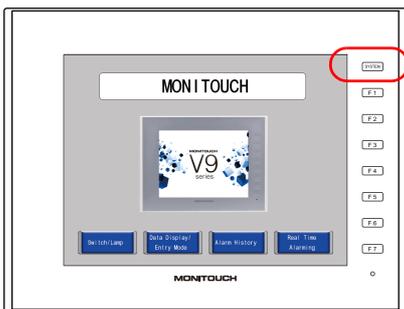


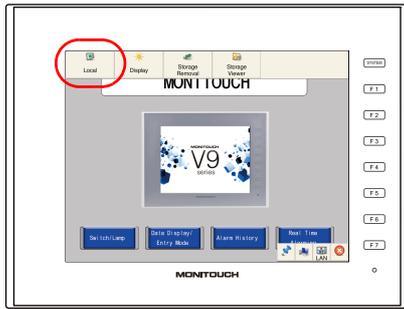
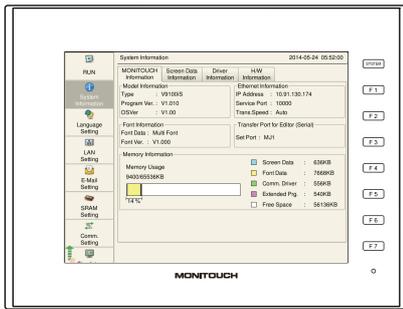
Le MONITOUCH passe en mode Local et la boîte de dialogue [Transferring data... (USB)] s'affiche.



*** Si le MONITOUCH ne passe pas en mode Local et si le transfert ne démarre pas, commuter manuellement en mode Local et exécuter le transfert.**

😊 Passage en mode local

- Appuyer sur le commutateur système pour afficher le menu système en haut de l'écran.
 

- Appuyer sur le commutateur [Local]. Le MONITOUCH passe en mode Local.
 


Lors du transfert vers de nouveaux appareils, [Transferring data...(USB)] s'affiche sur l'écran avec une possibilité de cinq langues.



7. Lorsque le transfert est terminé, l'affichage du transfert disparaît et la communication avec l'API démarre. Vérifier le fonctionnement de l'appareil.

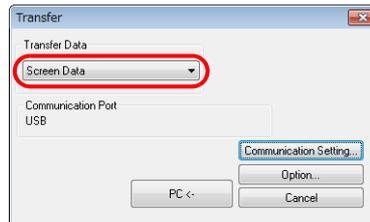
Télétransmission

Exporter les données d'écran présentes sur l'appareil de la série V9 vers l'ordinateur.

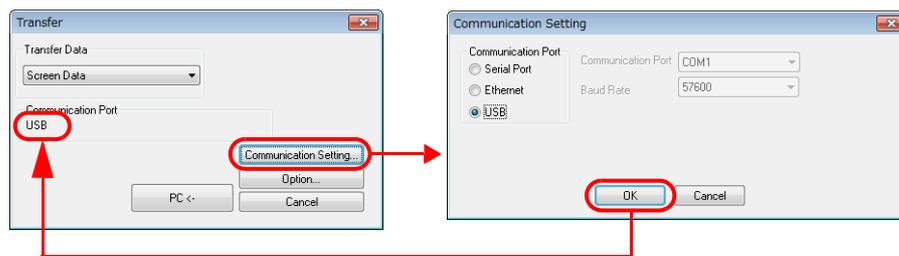
1. Cliquer sur [Transfer] → [Upload].



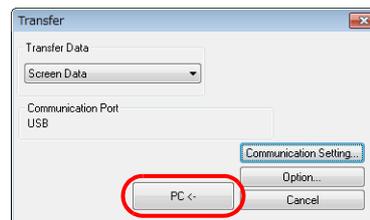
2. Dans la fenêtre [Transfer] :
Sélectionner "Screen Data" pour [Transfer Data].



3. Vérifier le réglage de [Communication Port].
Si ce réglage est "USB", procéder à l'étape 4.
Si le réglage est sur un port série ou une adresse IP Ethernet, cliquer sur le bouton [Communication Setting] et sélectionner "USB" sous [Communication Port].



4. Cliquer sur [PC ←] pour démarrer l'exportation.



5. Lorsque l'exportation est terminée, l'affichage du transfert disparaît et les données exportées s'affichent. Nommer et enregistrer les données d'écran dans un fichier.

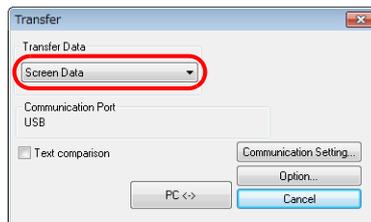
Transfert et comparaison

Comparer les données sur l'ordinateur avec celles sur l'appareil de la série V9.

1. Cliquer sur [Transfer] → [File Comparing].



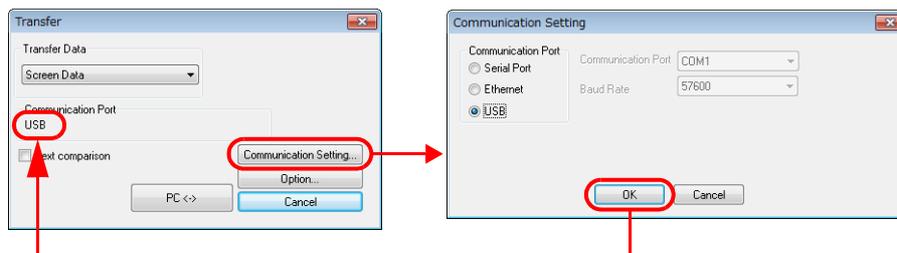
2. Régler [Transfer Data] sur "Screen Data" dans la fenêtre [Transfer].



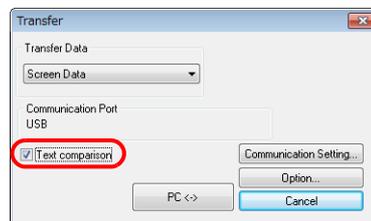
3. Vérifier le réglage de [Communication Port].

Si ce réglage est "USB", procéder à l'étape 5.

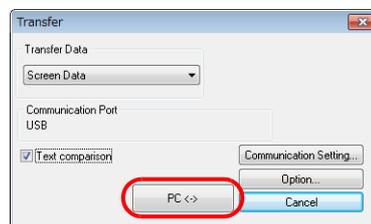
Si le réglage est sur un port série ou une adresse IP Ethernet, cliquer sur le bouton [Communication Setting] et sélectionner "USB" sous [Communication Port].



4. Cocher la case [Text comparison].



5. Cliquer sur [PC<>] pour démarrer la comparaison.



6. Lorsque la comparaison est terminée, l'affichage du transfert disparaît et les résultats de la comparaison s'affichent.

10.3 Transfert par Ethernet

10.3.1 Réglages de l'adresse IP

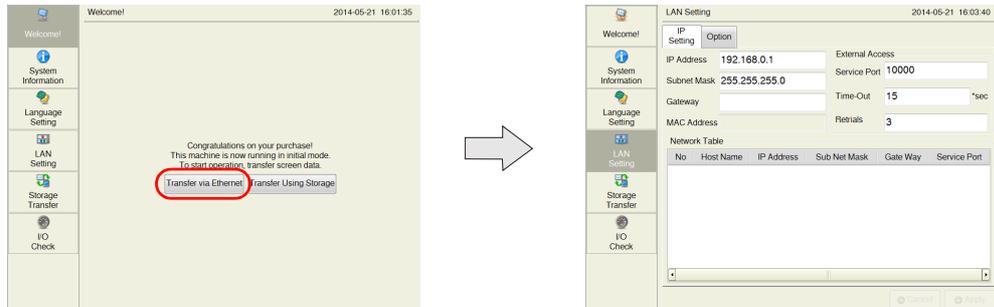
L'adresse IP de l'appareil doit être préalablement configurée pour permettre la communication Ethernet.

Configuration de nouveaux appareils

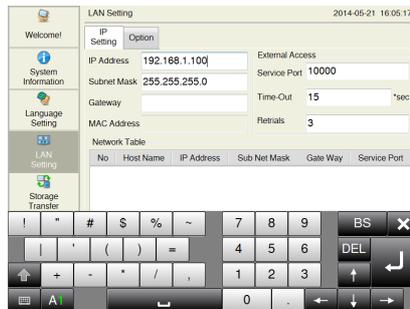
1. L'écran suivant s'affiche après la mise sous tension. La sélection d'une langue affiche l'écran "Welcome!".



2. Appuyer sur le commutateur [Transfer via Ethernet] pour afficher l'écran [LAN Setting].

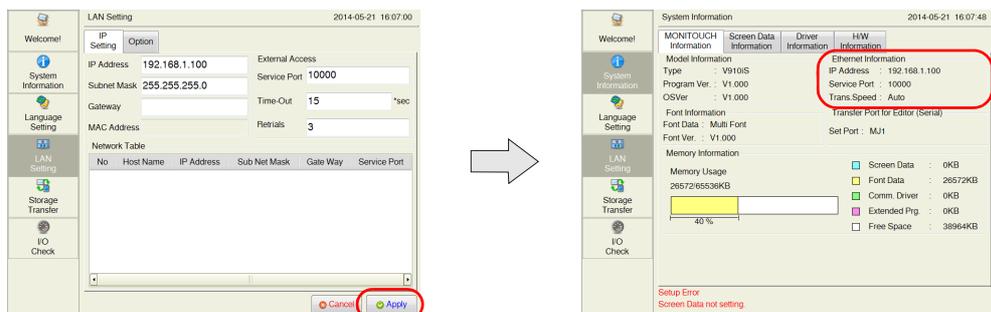


3. Configurer chaque réglage.



Toucher chacun des réglages affiche un clavier.

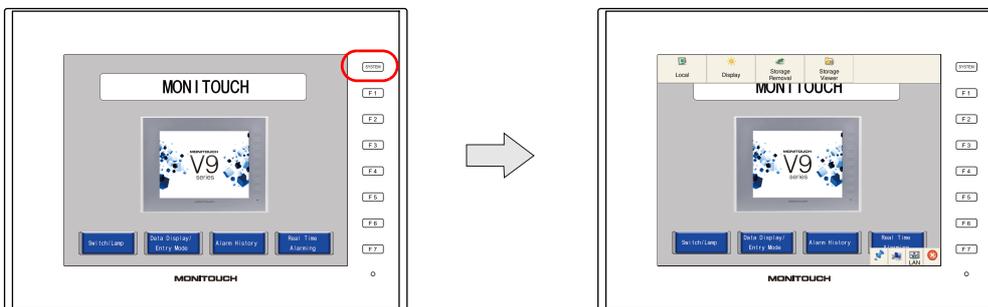
4. Appuyer sur le commutateur [Apply] pour confirmer l'adresse IP.
Appuyer sur [System Information] et vérifier l'adresse IP affichée sous le champ [Ethernet Information].



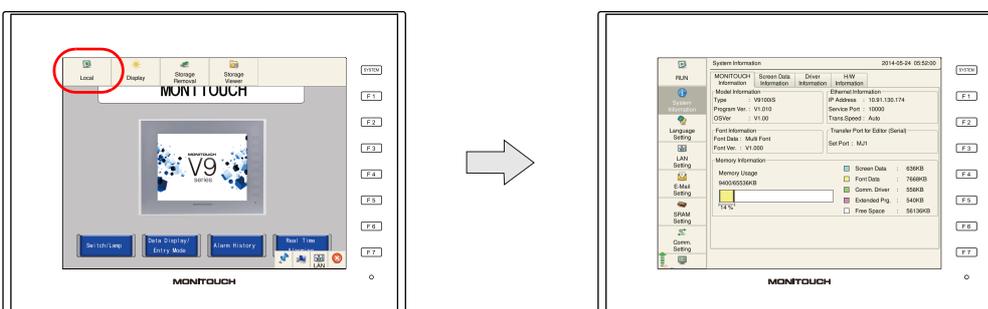
Cela complète les réglages de l'adresse IP. Effectuer alors le transfert des données d'écran.

Configuration des appareils existants

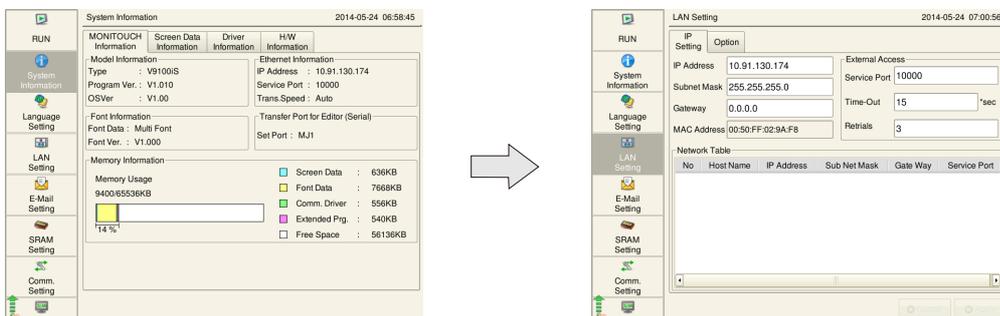
1. L'écran de communication API s'affiche après la mise sous tension. Si aucun API n'est connecté, l'écran [Communication Error: Time-Out] s'affiche.
2. Appuyer sur le commutateur système pour afficher le menu système en haut de l'écran.



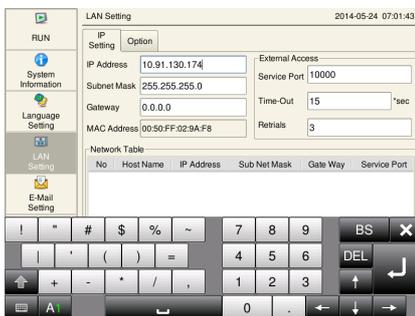
3. Appuyer sur le commutateur [Local] sur le menu système. Le MONITOUCH passe en mode Local.



4. Appuyer sur le commutateur [LAN Setting] pour afficher l'écran des réglages LAN.

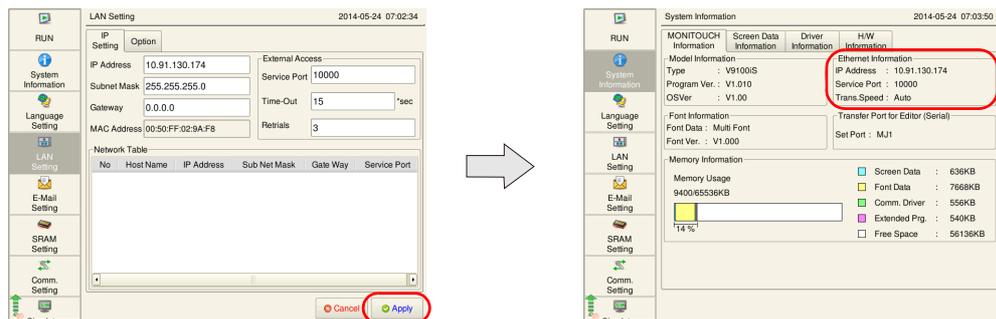


5. Configurer chaque réglage.



Toucher chacun des réglages affiche un clavier.

6. Appuyer sur le commutateur [Apply] pour confirmer les réglages.
Appuyer sur [System Information] et vérifier l'adresse IP affichée sous le champ [Ethernet Information].



Cela complète les réglages de l'adresse IP. Effectuer alors le transfert des données d'écran.

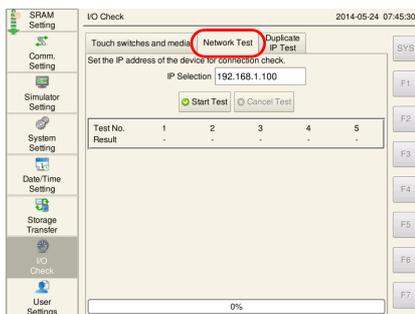
Test du réseau

Les deux méthodes suivantes peuvent être utilisées pour vérifier la présence éventuelle d'un problème lié à la connexion Ethernet.

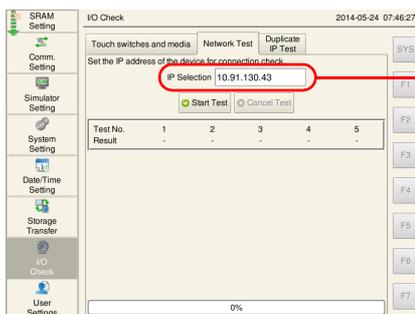
- Test en mode V9 Local
- Test utilisant la commande PING sur l'ordinateur

Test en mode V9 Local

- Test du réseau
Tester si un chemin de communication est établi avec les périphériques connectés.
- 1) Sélectionner [I/O Check] → [Network Test].

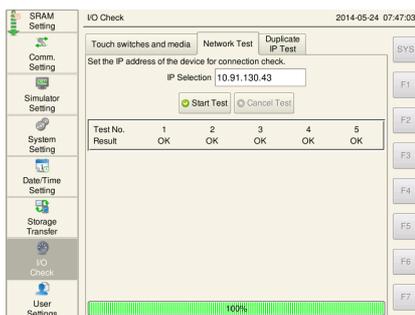


- 2) Régler l'adresse IP de l'ordinateur sur [IP Selection] et appuyer sur le commutateur [Start Test].

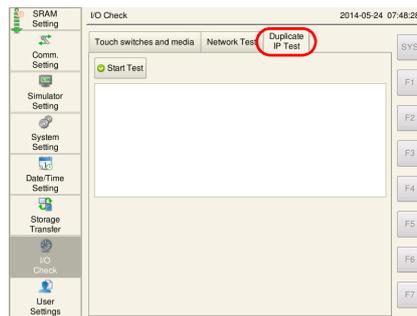


Régler l'adresse IP de l'ordinateur.

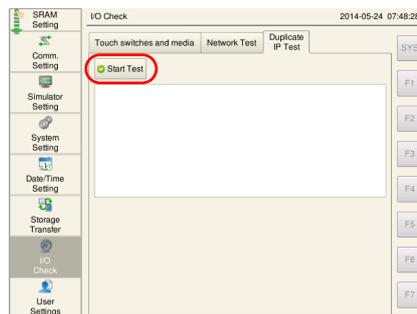
- 3) Les résultats du test s'affichent.



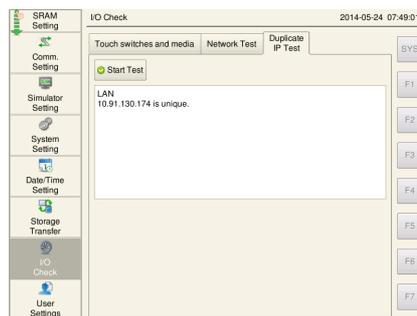
- Test de l'adresse IP dupliquée
Vérifier si tous les périphériques ont la même adresse IP que l'appareil de la série V9 sur le réseau.
1) Sélectionner [I/O Check] → [Duplicate IP Test].



- 2) Appuyer sur le commutateur [Start Test].



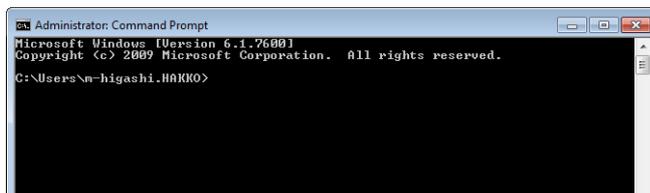
- 3) Les résultats du test s'affichent.



Test utilisant la commande PING sur l'ordinateur

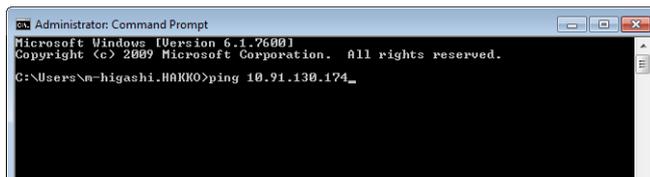
Exemple : Vérifier l'état de la connexion depuis l'ordinateur lorsque l'adresse IP de l'appareil est "10.91.130.174".

1. Ouvrir une fenêtre [Command Prompt] sur l'ordinateur.



```
Administrator: Command Prompt
Microsoft Windows [Version 6.1.7600]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.
C:\Users\n-higashi.HAKKO>
```

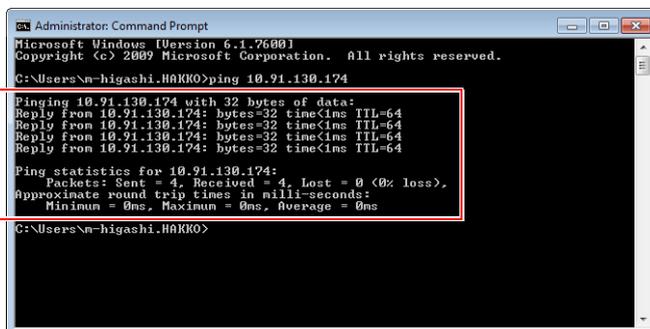
2. Entrer "ping 10.91.130.174" sur la ligne de commande à l'aide du clavier et appuyer sur la touche [Enter].



```
Administrator: Command Prompt
Microsoft Windows [Version 6.1.7600]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.
C:\Users\n-higashi.HAKKO>ping 10.91.130.174_
```

3. Le résultat suivant s'affiche si l'appareil est connecté.

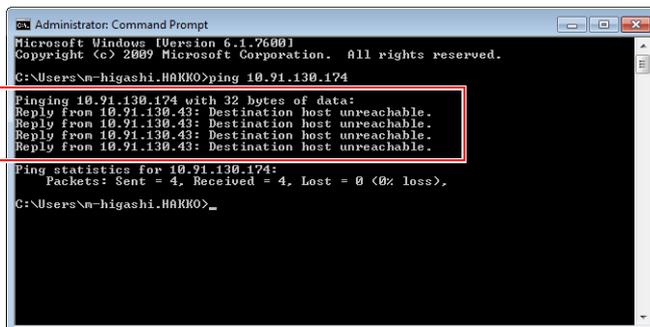
Connexion OK



```
Administrator: Command Prompt
Microsoft Windows [Version 6.1.7600]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.
C:\Users\n-higashi.HAKKO>ping 10.91.130.174
Pinging 10.91.130.174 with 32 bytes of data:
Reply from 10.91.130.174: bytes=32 time=1ms TTL=64
Ping statistics for 10.91.130.174:
    Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0% loss),
    Approximate round trip times in milli-seconds:
        Minimum = 0ms, Maximum = 0ms, Average = 0ms
C:\Users\n-higashi.HAKKO>
```

4. Le résultat suivant s'affiche si l'appareil est déconnecté.

Déconnecté

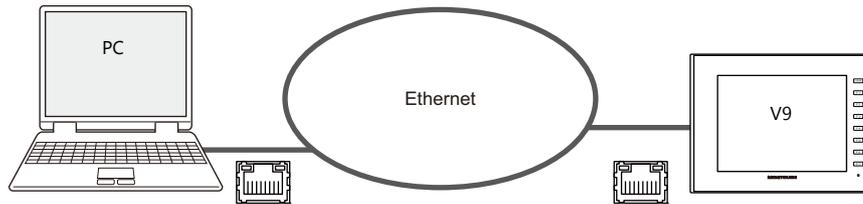


```
Administrator: Command Prompt
Microsoft Windows [Version 6.1.7600]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.
C:\Users\n-higashi.HAKKO>ping 10.91.130.174
Pinging 10.91.130.174 with 32 bytes of data:
Reply from 10.91.130.43: Destination host unreachable.
Ping statistics for 10.91.130.174:
    Packets: Sent = 4, Received = 4, Lost = 0 (0% loss),
C:\Users\n-higashi.HAKKO>
```

Vérifier les adresses IP de l'appareil et de l'ordinateur ainsi que le câble de connexion.

10.3.2 Transfert

Connecter le port LAN de l'appareil à l'ordinateur à l'aide d'un câble LAN.



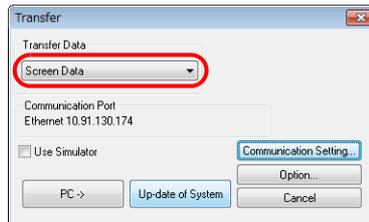
Téléchargement

Transférer les données d'écran de l'ordinateur à l'appareil de la série V9.

1. Cliquer sur [Transfer] → [Download].



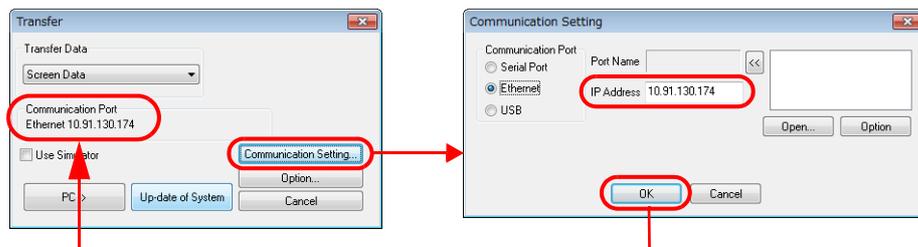
2. Régler [Transfer Data] sur "Screen Data" dans la fenêtre [Transfer].



3. Vérifier le réglage de [Communication Port].

Si le réglage est Ethernet et si l'adresse IP est correcte, procéder à l'étape 4.

Si le réglage est sur un port série ou USB, cliquer sur le bouton [Communication Setting] et sélectionner "Ethernet" sous [Communication Port].



4. Cocher la case [Use Simulator] pour utiliser le simulateur.

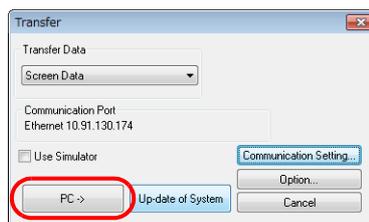


Simulateur

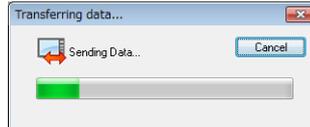
Si aucun API n'est disponible au cours du débogage, utiliser le simulateur pour vérifier le fonctionnement de l'écran avec l'appareil de la série V9 seul.

Le simulateur qui tourne sur l'ordinateur agit comme un API. Pour plus de détails, se reporter à la page 11-1.

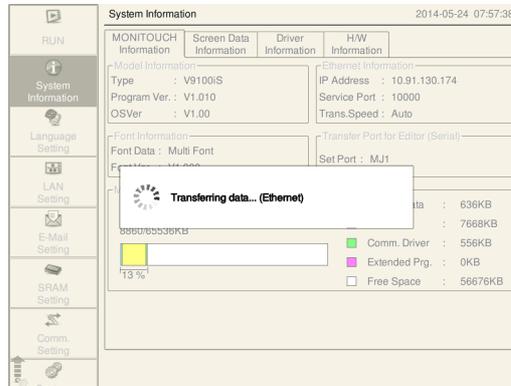
5. Cliquer sur [PC →] pour démarrer le transfert.



6. La boîte de dialogue suivante s'affiche dans l'éditeur durant le transfert.



Le MONITOUCH passe en mode Local et la boîte de dialogue [Transferring data... (Ethernet)] s'affiche.



7. Lorsque le transfert est terminé, l'affichage du transfert disparaît et la communication avec l'API démarre. Vérifier le fonctionnement de l'appareil.

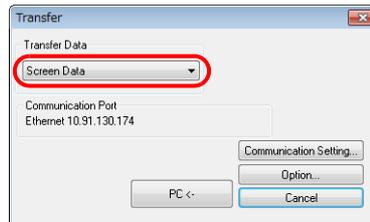
Télétransmission

Exporter les données d'écran présentes sur l'appareil de la série V9 vers l'ordinateur.

1. Cliquer sur [Transfer] → [Upload].



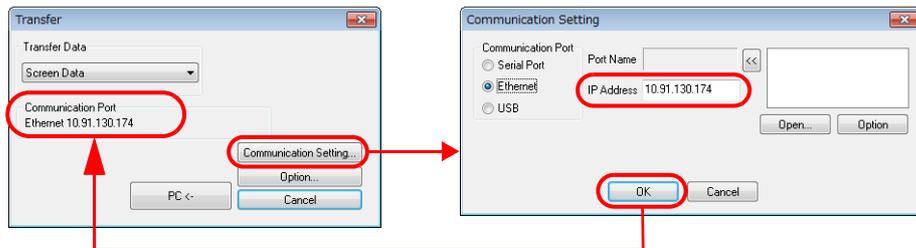
2. Régler [Transfer Data] sur "Screen Data" dans la fenêtre [Transfer].



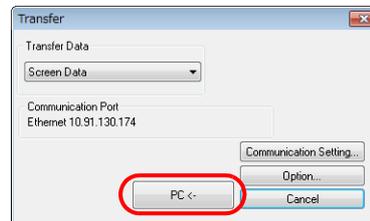
3. Vérifier le réglage de [Communication Port].

Si le réglage est Ethernet et si l'adresse IP est correcte, procéder à l'étape 4.

Si le réglage est sur un port série ou USB, cliquer sur le bouton [Communication Setting] et sélectionner "Ethernet" sous [Communication Port].



4. Cliquer sur [PC<-] pour démarrer l'exportation.



5. Lorsque l'exportation est terminée, l'affichage du transfert disparaît et les données exportées s'affichent. Nommer et enregistrer les données d'écran dans un fichier.

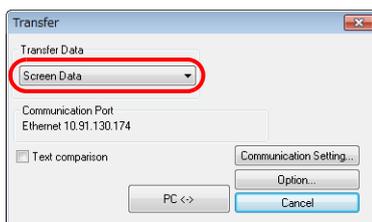
Transfert et comparaison

Comparer les données sur l'ordinateur avec celles sur l'appareil de la série V9.

1. Cliquer sur [Transfer] → [File Comparing].



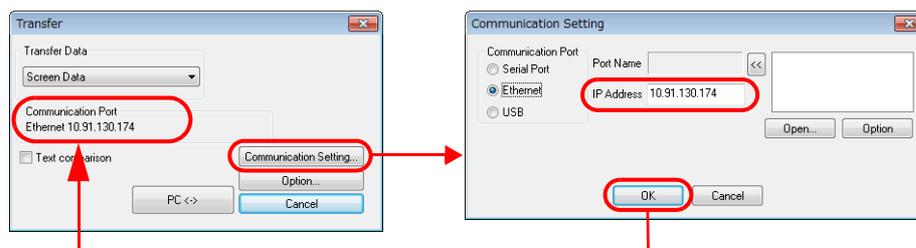
2. Régler [Transfer Data] sur "Screen Data" dans la fenêtre [Transfer].



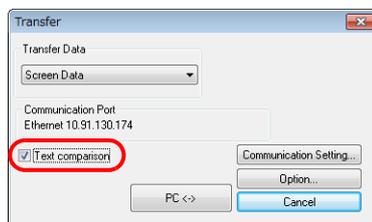
3. Vérifier le réglage de [Communication Port].

Si le réglage est Ethernet et si l'adresse IP est correcte, procéder à l'étape 4.

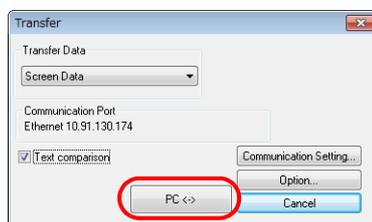
Si le réglage est sur un port série ou USB, cliquer sur le bouton [Communication Setting] et sélectionner "Ethernet" sous [Communication Port].



4. Cocher la case [Text comparison].



5. Cliquer sur [PC<->] pour démarrer la comparaison.



6. Lorsque la comparaison est terminée, l'affichage du transfert disparaît et les résultats de la comparaison s'affichent.

11 Fonction du simulateur

11.1 Simulateur

11.1.1 Présentation

11.1.2 Procédure d'utilisation

11.1.3 Fonctionnement du simulateur

11.2 Emulateur

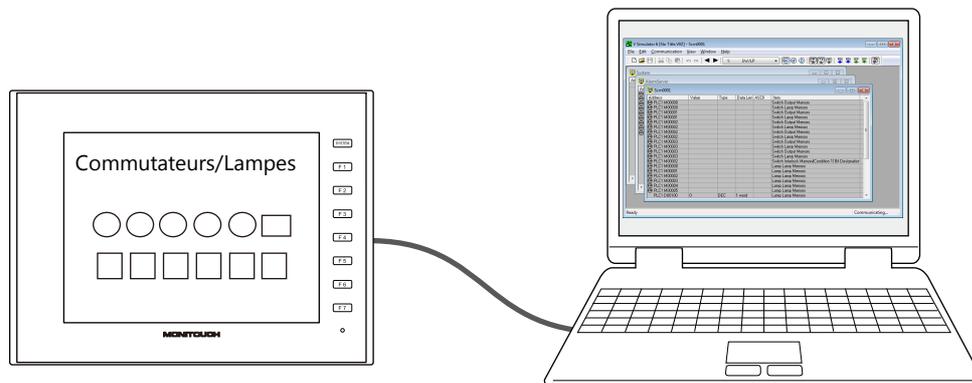
11.2.1 Présentation

11.1 Simulateur

11.1.1 Présentation

Le fonctionnement des données d'écran sur un appareil de la série V9 est généralement confirmé en utilisant une connexion à un API.

Utiliser le simulateur permet de confirmer le fonctionnement des données d'écran durant le débogage en utilisant uniquement l'appareil de la série V9 sans nécessiter un API. Le simulateur qui tourne sur l'ordinateur joue le rôle de substitution de l'API et permet l'entrée des valeurs ON/OFF pour les données de mémoire de bit et de mémoire de mots.



- * Le simulateur peut être utilisé pour les connexions 1:1 entre l'appareil de la série V9 et un périphérique connecté. Il ne peut pas être utilisé pour les connexions 1:n et n:1.
- * Le simulateur ne peut pas être utilisé lorsque le périphérique de connexion est un lecteur de codes à barres ou un périphérique de communication esclave (V-Link, esclave MODBUS).

11.1.2 Procédure d'utilisation

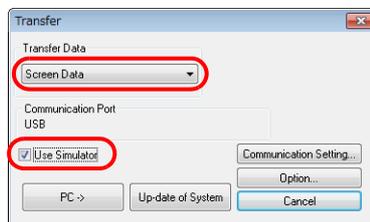
1. Transfert du pilote du simulateur

Pour utiliser la fonction de simulateur, le pilote du simulateur doit être transféré sur l'appareil de la série V9. Le pilote du simulateur est transféré simultanément aux données d'écran.

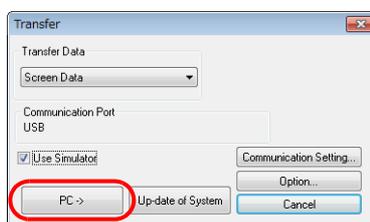
1. Cliquer sur [Transfer] → [Download].



2. Sélectionner "Screen Data" pour [Transfer Data] et cocher la case [Use Simulator] dans la fenêtre [Transfer].



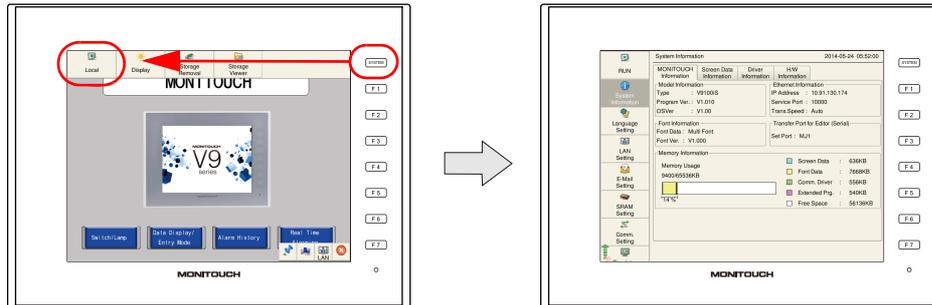
3. Transférer les données d'écran et le pilote du simulateur sur l'appareil de la série V9 en cliquant sur le bouton [PC→].



Cela termine les réglages nécessaires.

2. Réglages des appareils de la série V9

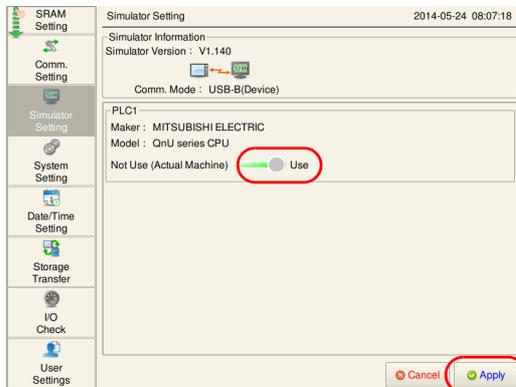
- Commuter l'appareil de la série V9 en mode Local.
Appuyer sur le commutateur [SYSTEM] pour afficher le menu système, puis sur [Local].



- Faire défiler le menu côté gauche et appuyer sur le commutateur [Simulator Setting]. L'écran [Simulator Setting] s'affiche.

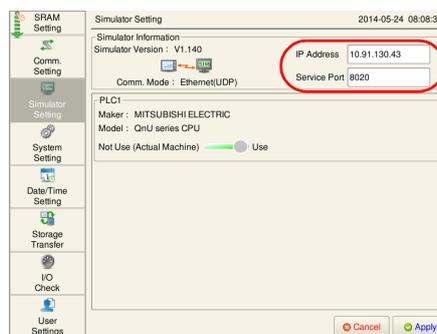


- Sélectionner [Use] pour le réglage de l'API1 puis appuyer sur [Apply].



Connexion Ethernet

L'adresse IP de l'ordinateur doit être entrée dans les informations du simulateur sur l'écran [Simulator Setting]. Régler le port de service sur "8020".



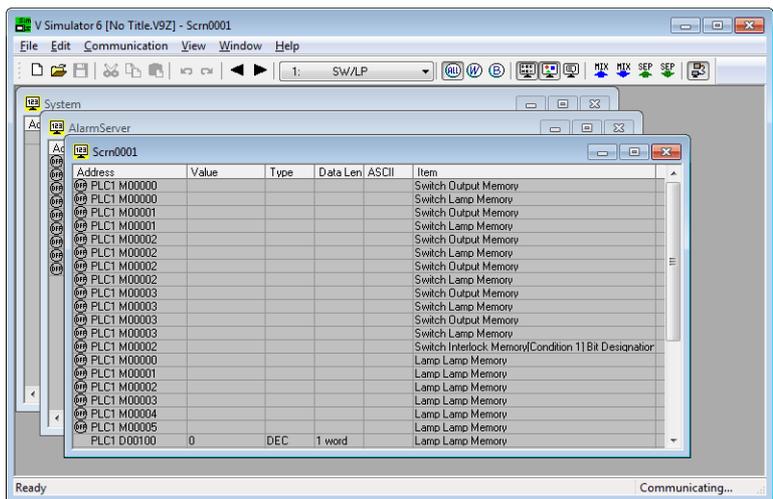
Cela termine les réglages sur l'appareil de la série V9. Appuyer sur [RUN] du menu côté gauche en mode Local. MONITOUCH passe en mode RUN.

3. Démarrage du simulateur

1. Cliquer sur [Transfer] → [Simulate].



2. Le simulateur démarre. La communication avec l'écran tactile démarre conjointement avec le simulateur. En outre, l'adresse associée aux données d'écran actuellement ouvertes dans l'éditeur s'affiche automatiquement sur une page dans le simulateur.



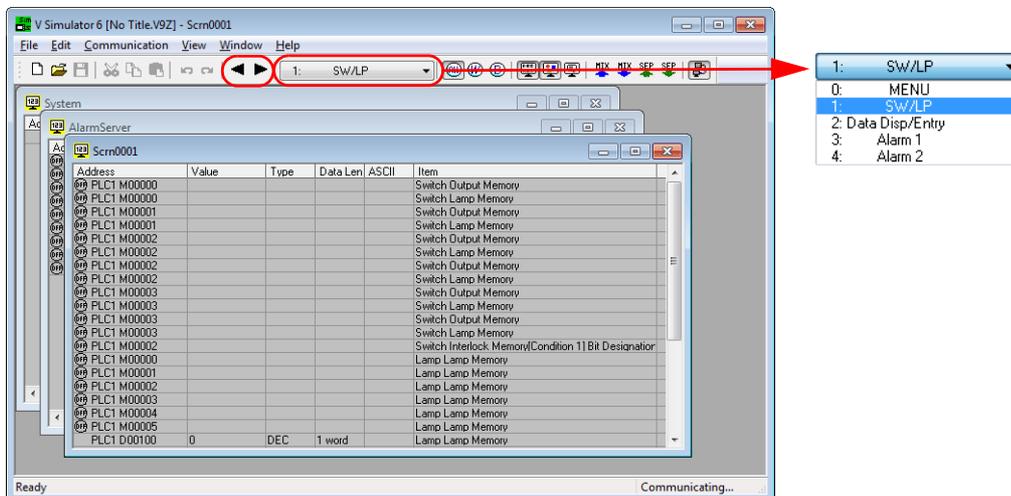
* Si l'appareil de la série V9 est en mode Local, il doit être commuté en mode RUN en appuyant sur [RUN].

Les opérations ci-dessus permettent la communication entre l'appareil de la série V9 et le simulateur et le fonctionnement des données d'écran peut être vérifié.

11.1.3 Fonctionnement du simulateur

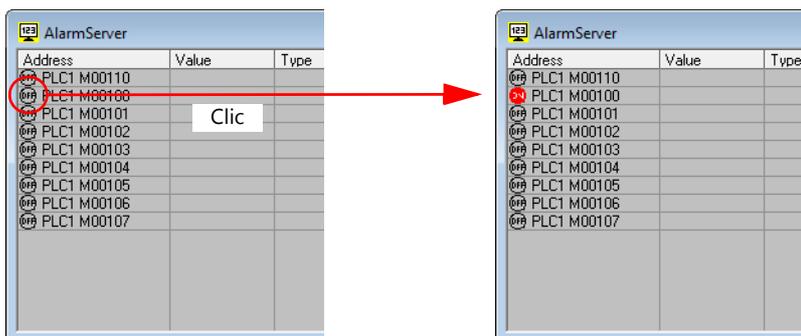
Changement d'écrans

Cliquer sur les boutons [◀] et [▶] dans la fenêtre du simulateur pour changer l'écran sur l'appareil de la série V9. L'écran pour l'affichage peut également être sélectionné à partir du menu déroulant qui indique les numéros et les commentaires d'écran.



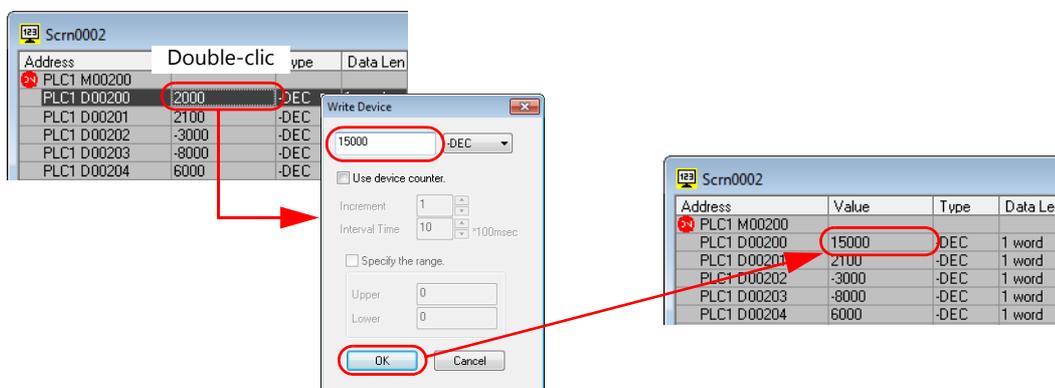
Opérations de bit

Cliquer sur la marque [ON]/[OFF] de la mémoire de bit pour inverser l'état du bit.



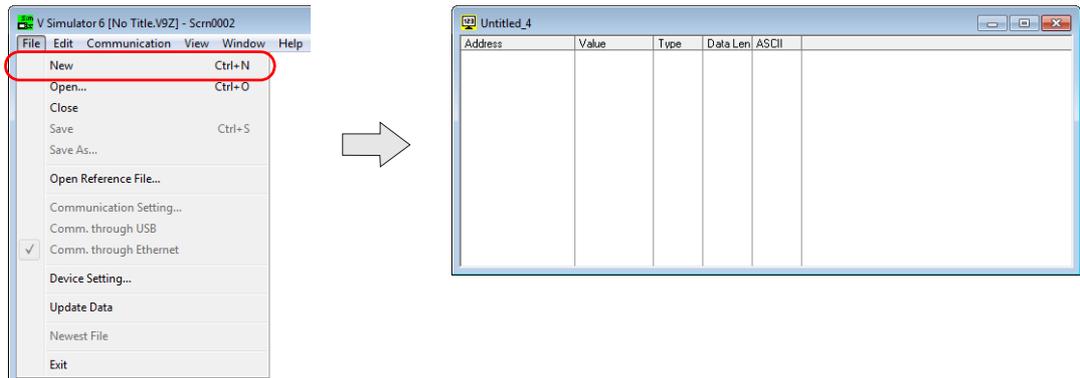
Ecriture sur la mémoire

Double-cliquer sur le champ de valeur de la mémoire pour changer l'affichage de la fenêtre [Write Device]. Entrer une valeur et cliquer sur [OK].

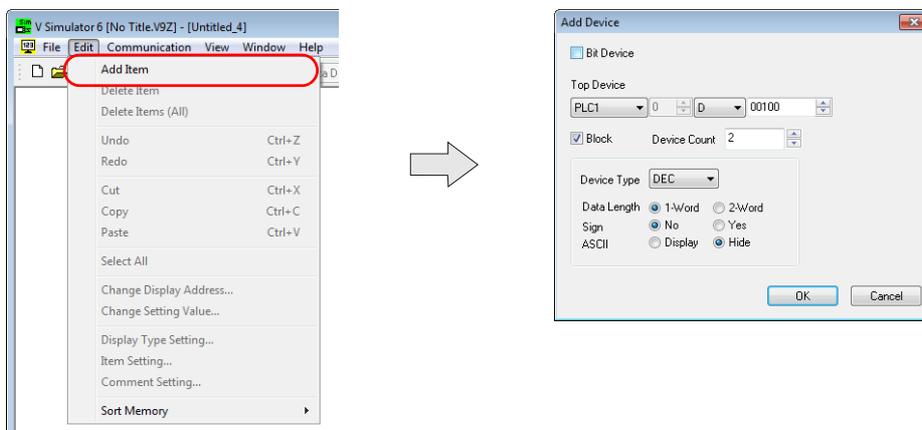


Ajout d'adresses de mémoire

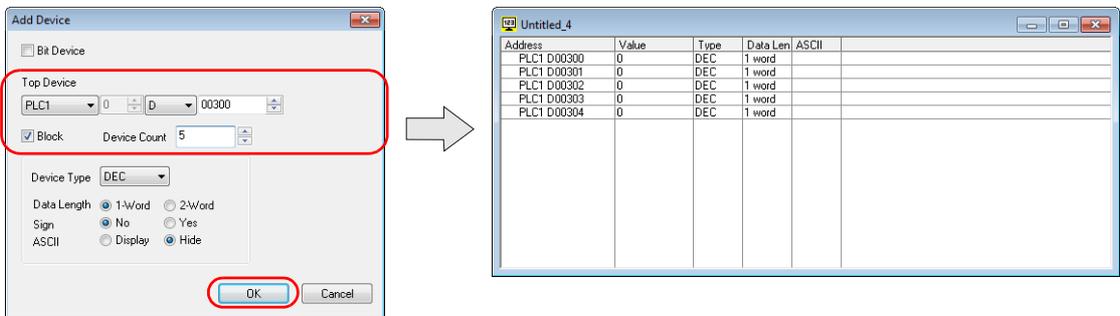
1. Ajouter une nouvelle page en cliquant sur [File] → [New].



2. Cliquer sur [Edit] → [Add Item] pour afficher la fenêtre [Add Device].



3. Spécifier la mémoire à ajouter et le numéro des adresses puis cliquer sur [OK]. Les adresses de mémoire sont ajoutées.

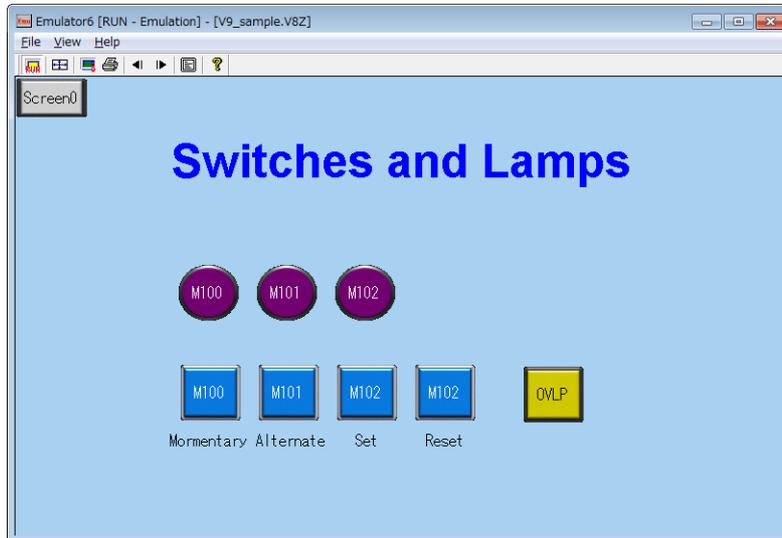


11.2 Emulateur

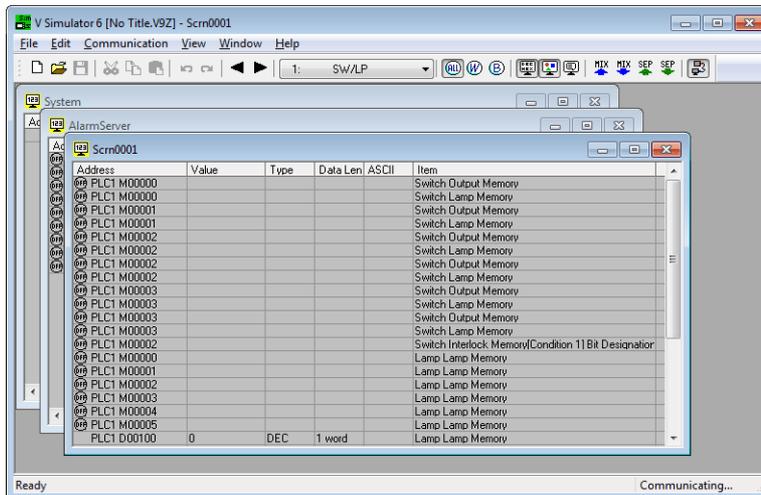
11.2.1 Présentation

Le fonctionnement des données d'écran créées peut être vérifié même lorsqu'un appareil de la série V9 n'est pas disponible. La confirmation est effectuée en démarrant à la fois l'émulateur et le simulateur sur l'ordinateur. L'émulateur se substitue à l'appareil de la série V9 et le simulateur se substitue à l'API.

- Emulateur Il affiche une représentation de l'écran MONITOUCH sur l'ordinateur.



- Simulateur Il met en œuvre les opérations de la mémoire à la place de l'API.



12 Fonctions pratiques de l'éditeur

- 12.1 Liste des écrans
 - 12.1.1 Méthode d'affichage
 - 12.1.2 Fonctions pratiques de la fenêtre [Screen List]
- 12.2 Menu d'édition
 - 12.2.1 Placement
 - 12.2.2 Alignement
 - 12.2.3 Correspondance de taille
- 12.3 Menu d'affichage
 - 12.3.1 Changement d'état des commutateurs et des lampes
 - 12.3.2 Sélection de l'affichage de la langue
 - 12.3.3 Liste des objets
 - 12.3.4 Grille
 - 12.3.5 Environnement de l'affichage
 - 12.3.6 Zoom
- 12.4 Menu des outils
 - 12.4.1 Vérification d'erreur
 - 12.4.2 Recherche
 - 12.4.3 Changement de lot
- 12.5 Personnalisation de la barre d'outils d'accès rapide

12.1 Liste des écrans

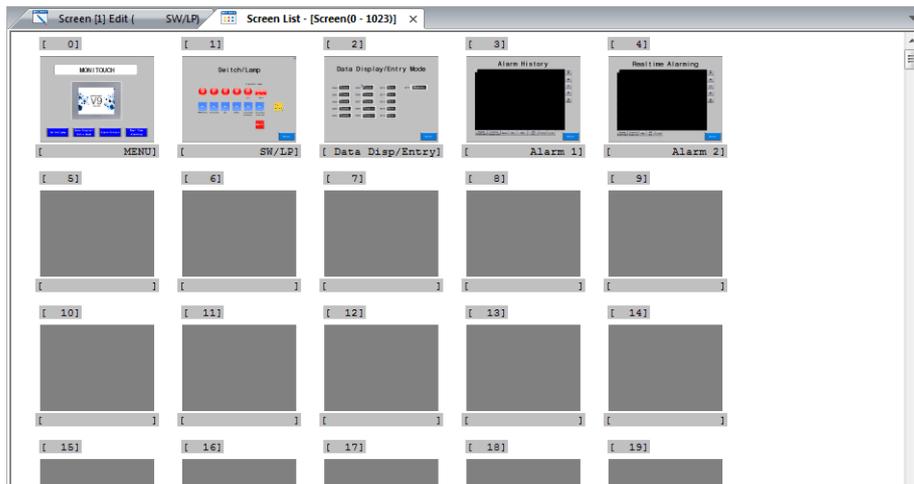
Cette section décrit comment afficher une liste d'écrans pouvant être sélectionnés pour édition ou copiés.

12.1.1 Méthode d'affichage

1. Cliquer sur [Home] → [Screen List].

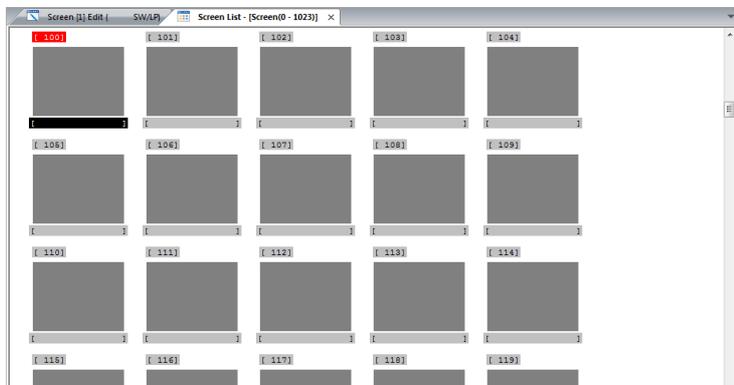
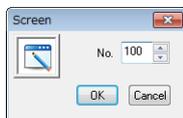


2. La fenêtre de l'onglet [Screen List] s'affiche.



3. La fenêtre de l'onglet [Screen List] affiche 1024 écrans. Pour vérifier un nombre d'écrans supérieur à 1024, changer la fenêtre en utilisant [Home] → [Next Screen].

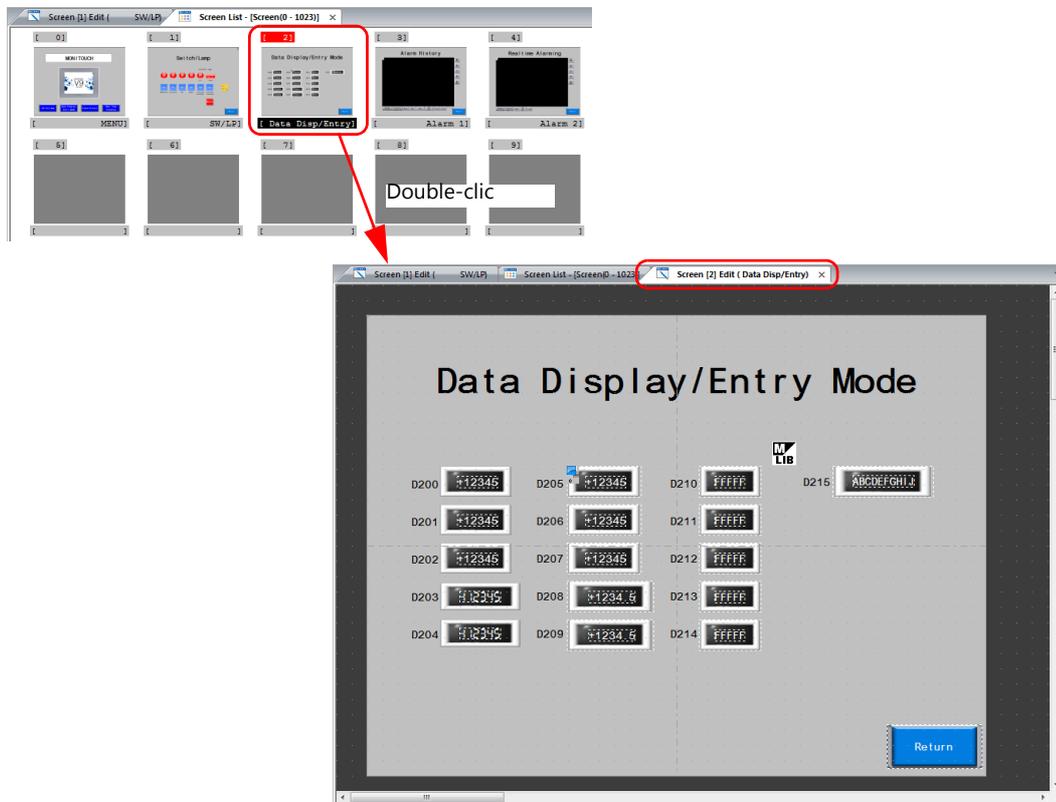
Le numéro de l'écran à afficher peut également être spécifié en utilisant [Home] → [Jump].



12.1.2 Fonctions pratiques de la fenêtre [Screen List]

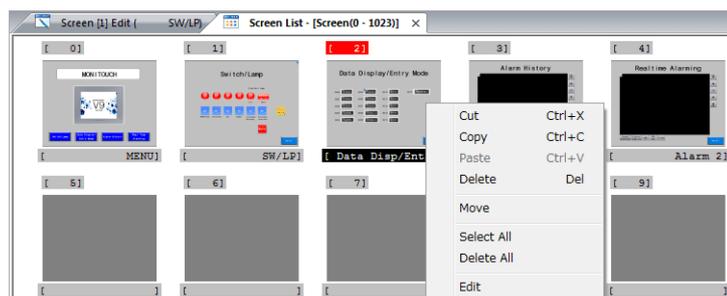
Sélection des écrans pour édition

Lorsque la fenêtre [Screen List] est affichée, double-cliquer sur l'écran à éditer pour l'afficher.

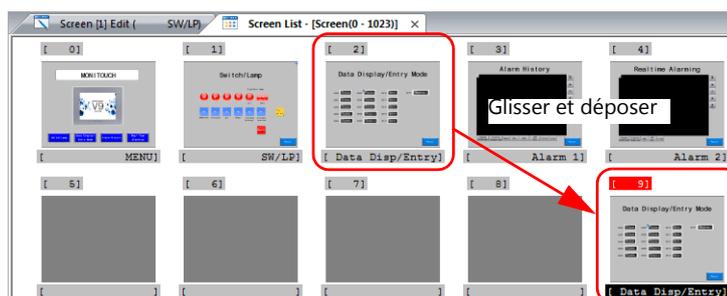


Copie et suppression des écrans

- En utilisant le menu du clic droit
Cliquez sur un écran dans la fenêtre [Screen List] pour mettre en surbrillance le numéro qui lui correspond. Le menu du clic droit comporte les opérations [Copy], [Paste], et [Delete]. Sélectionnez l'opération souhaitée pour l'exécuter.

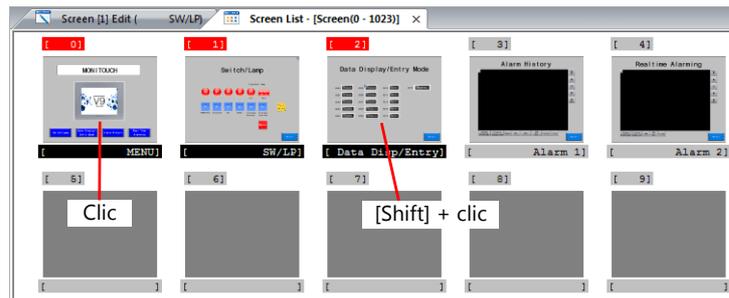


- En utilisant le glisser et déposer
Pour copier un écran, sélectionnez l'écran à copier et le glissez vers la destination de la copie.

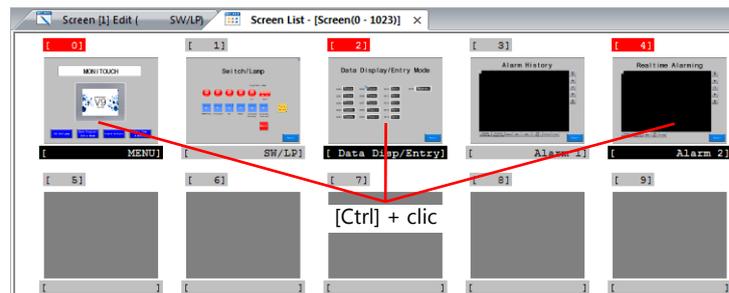




- Sélection de plusieurs écrans
 - Après avoir cliqué sur le premier écran, maintenir appuyée la touche [Shift] puis cliquer sur le dernier écran afin de sélectionner consécutivement plusieurs écrans.



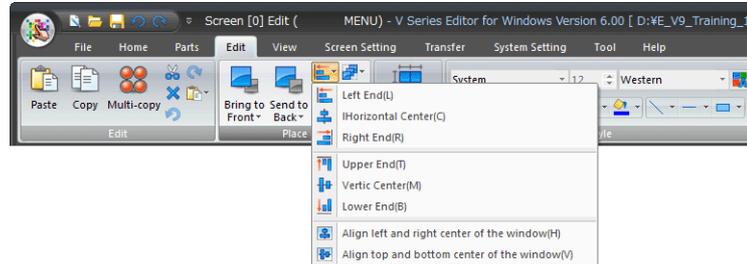
- Maintenir appuyée la touche [Ctrl] pour sélectionner uniquement les écrans sur lesquels est effectué un clic.



12.2 Menu d'édition

12.2.1 Placement

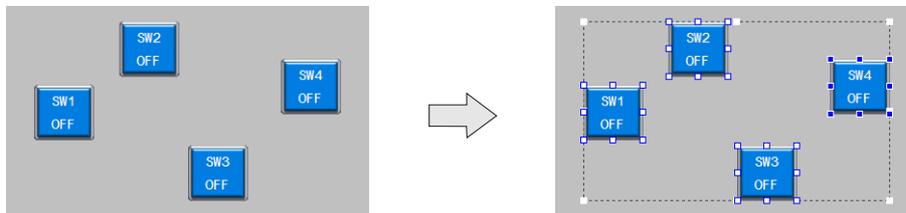
Utiliser le menu [Edit] pour disposer le placement de plusieurs objets sélectionnés.



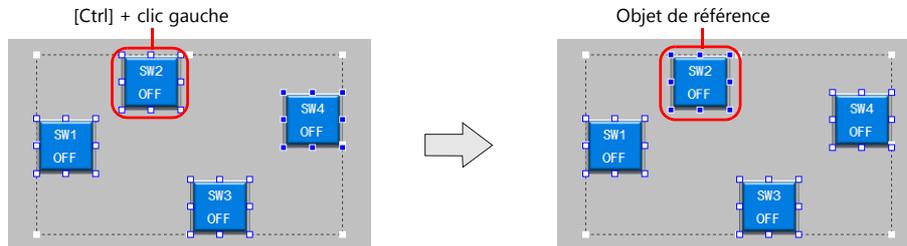
Élément	Description
Left End	Permet de disposer les objets sur l'arête gauche de l'objet de référence.
Horizontal Center	Permet de disposer les objets sur la position du centre horizontal de l'objet de référence.
Right End	Permet de disposer les objets sur l'arête droite de l'objet de référence.
Upper End	Permet de disposer les objets sur l'arête supérieure de l'objet de référence.
Vertical Center	Permet de disposer les objets sur la position du centre vertical de l'objet de référence.
Lower End	Permet de disposer les objets sur l'arête inférieure de l'objet de référence.
Align left and right center of the window	Permet de déplacer les objets sur la position du centre horizontal de la fenêtre.
Align top and bottom center of the window	Permet de déplacer les objets sur la position du centre vertical de la fenêtre.

Procédure opérationnelle

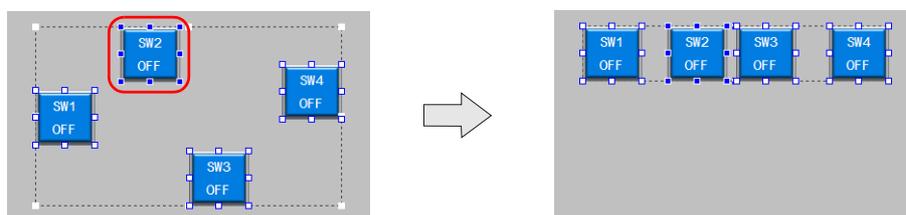
1. Sélectionner plusieurs objets pour les redimensionner.



2. Sélectionner l'objet de référence en maintenant appuyée la touche [Ctrl] et en effectuant un clic gauche. Lors de la disposition sur le centre horizontal ou vertical de la fenêtre, la sélection d'un objet de référence n'est pas nécessaire.



3. Sélectionner la méthode de disposition via le groupe [Place].
 - Exemple : En sélectionnant [Upper End]

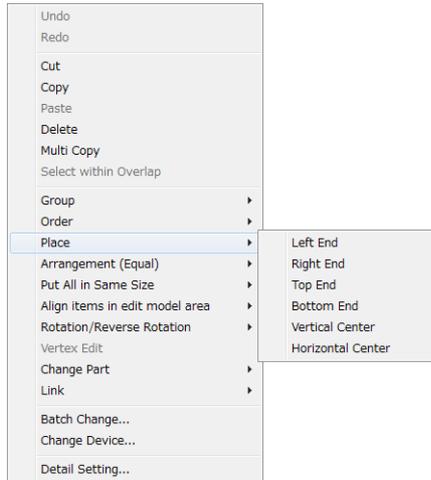




- Menu du clic droit

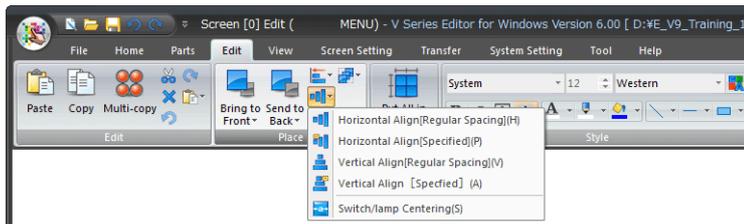
Les réglages [Place] sont également accessibles à partir du menu du clic droit.

Après avoir sélectionné les objets à disposer, les mêmes réglages peuvent être appliqués en effectuant un clic droit sur la souris.



12.2.2 Alignement

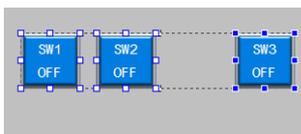
Utiliser le menu [Edit] pour aligner régulièrement plusieurs objets sélectionnés.



Elément	Description
Horizontal Align (Regular Spacing)	Permet d'aligner horizontalement des objets à intervalles égaux.
Horizontal Align (Specified)	Permet d'aligner horizontalement des objets à un intervalle spécifié.
Vertical Align (Regular Spacing)	Permet d'aligner verticalement des objets à intervalles égaux.
Vertical Align (Specified)	Permet d'aligner verticalement des objets à un intervalle spécifié.
Switch/lamp Centering	Permet de centrer le texte sur les commutateurs et les lampes.

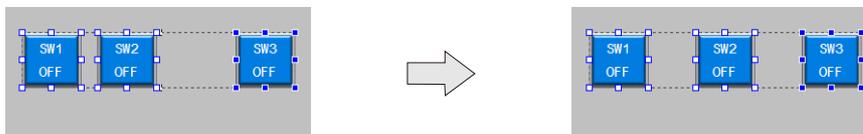
Procédure opérationnelle

1. Sélectionner plusieurs objets pour les redimensionner.



2. Sélectionner la méthode d'alignement via [Arrangement].

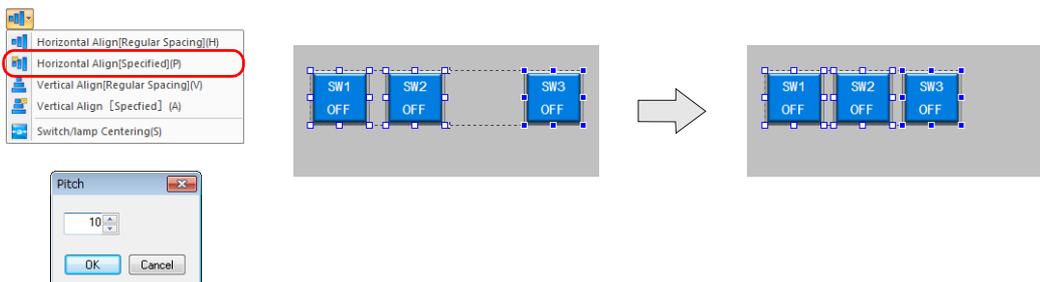
- Exemple 1 : en sélectionnant [Horizontal Align (Regular Spacing)]



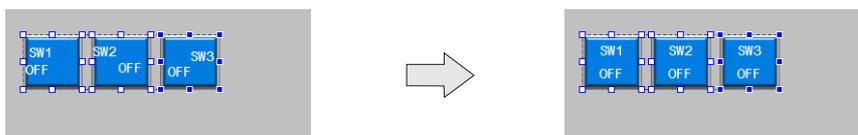
- Exemple 2 : en sélectionnant [Horizontal Align (Specified)]

Lorsque [Horizontal Align (Regular Spacing)] ou [Vertical Align (Regular Spacing)] est sélectionné, l'intervalle d'alignement peut être spécifié.

Spécifier l'intervalle en pixels.



- Exemple 3 : en sélectionnant [Switch/lamp Centering]

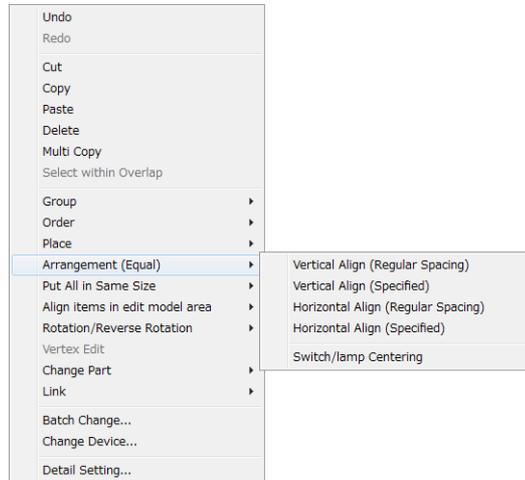




- Menu du clic droit

Les réglages [Arrangement] sont également accessibles à partir du menu du clic droit.

Après avoir sélectionné les objets à aligner, les mêmes réglages peuvent être appliqués en effectuant un clic droit sur la souris.



12.2.3 Correspondance de taille

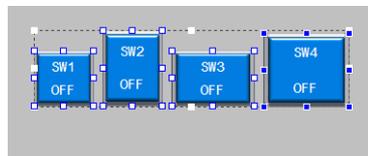
Utiliser le menu [Edit] pour faire correspondre la taille de plusieurs objets sélectionnés.



Élément	Description
Width	Permet de faire correspondre la largeur des objets à celle de l'objet de référence.
Hauteur	Permet de faire correspondre la hauteur des objets à celle de l'objet de référence.
All	Permet de faire correspondre la taille globale des objets à celle de l'objet de référence.

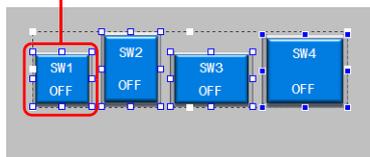
Procédure opérationnelle

1. Sélectionner plusieurs objets pour les redimensionner.

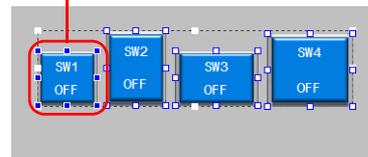


2. Sélectionner l'objet de référence en maintenant appuyée la touche [Ctrl] et en effectuant un clic gauche.

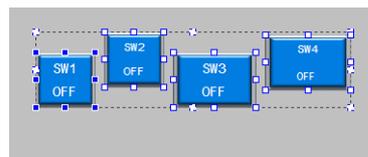
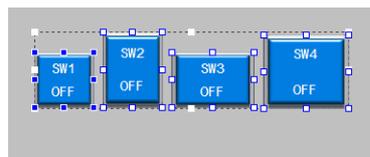
[Ctrl] + clic gauche



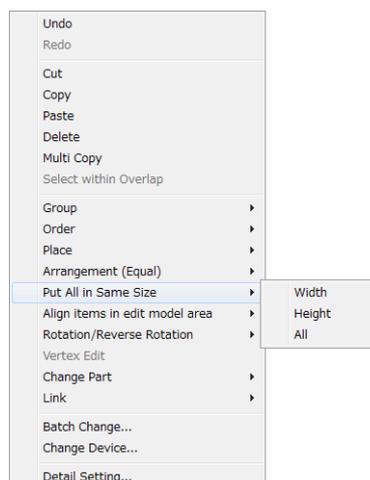
Objet de référence



3. Sélectionner les objets à faire correspondre avec [Put All in Same Size].
 - Exemple : en sélectionnant [Height]



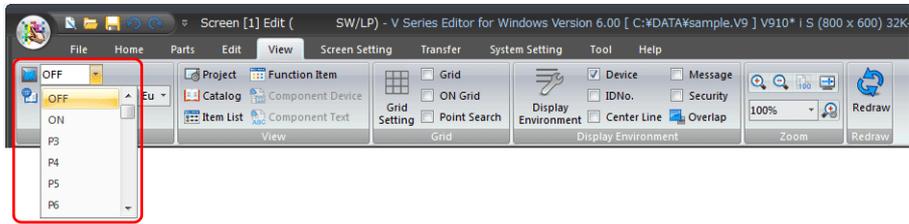
- Menu du clic droit
Les réglages [Put All in Same Size] sont également accessibles à partir du menu du clic droit. Après avoir sélectionné les objets à disposer, les mêmes réglages peuvent être appliqués en effectuant un clic droit sur la souris.



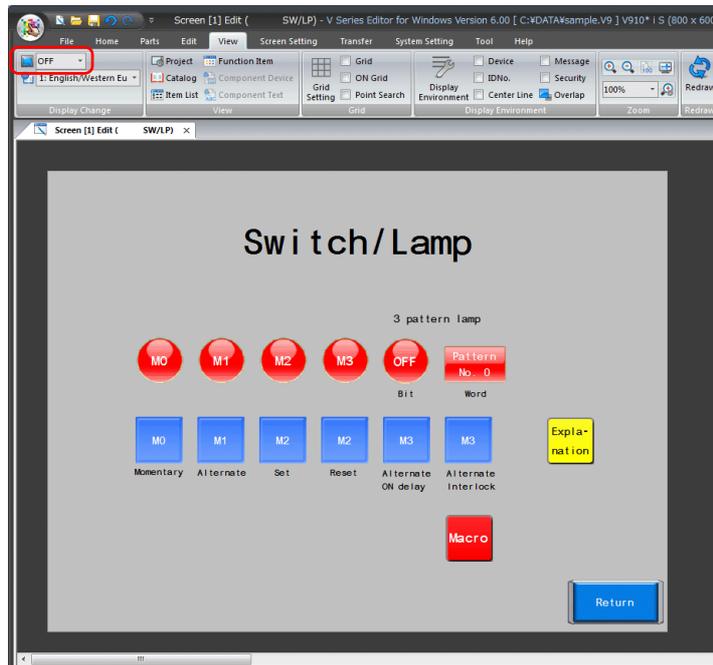
12.3 Menu d'affichage

12.3.1 Changement d'état des commutateurs et des lampes

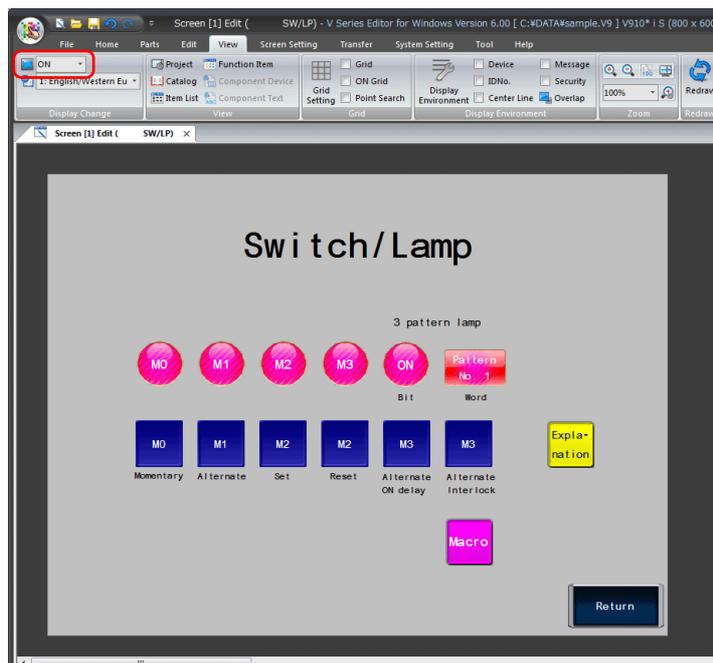
L'état ON/OFF des commutateurs et des lampes placés sur l'écran peut être changé.



- OFF

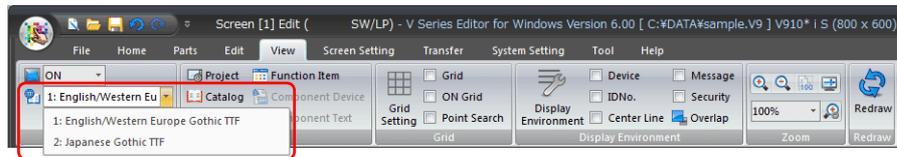


- ON



12.3.2 Sélection de l'affichage de la langue

Pour les écrans possédant plusieurs langues d'affichage, la langue du texte enregistré affiché sur les objets placés dans l'éditeur peut être changée.

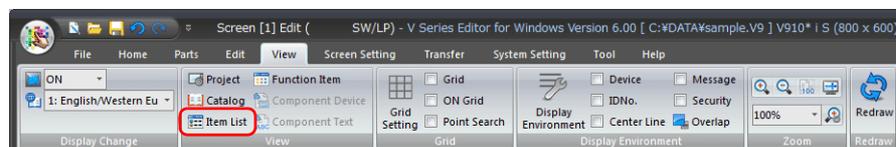


12.3.3 Liste des objets

Les objets sur l'écran destinés à être édités peuvent être vérifiés ou configurés à partir d'une liste.

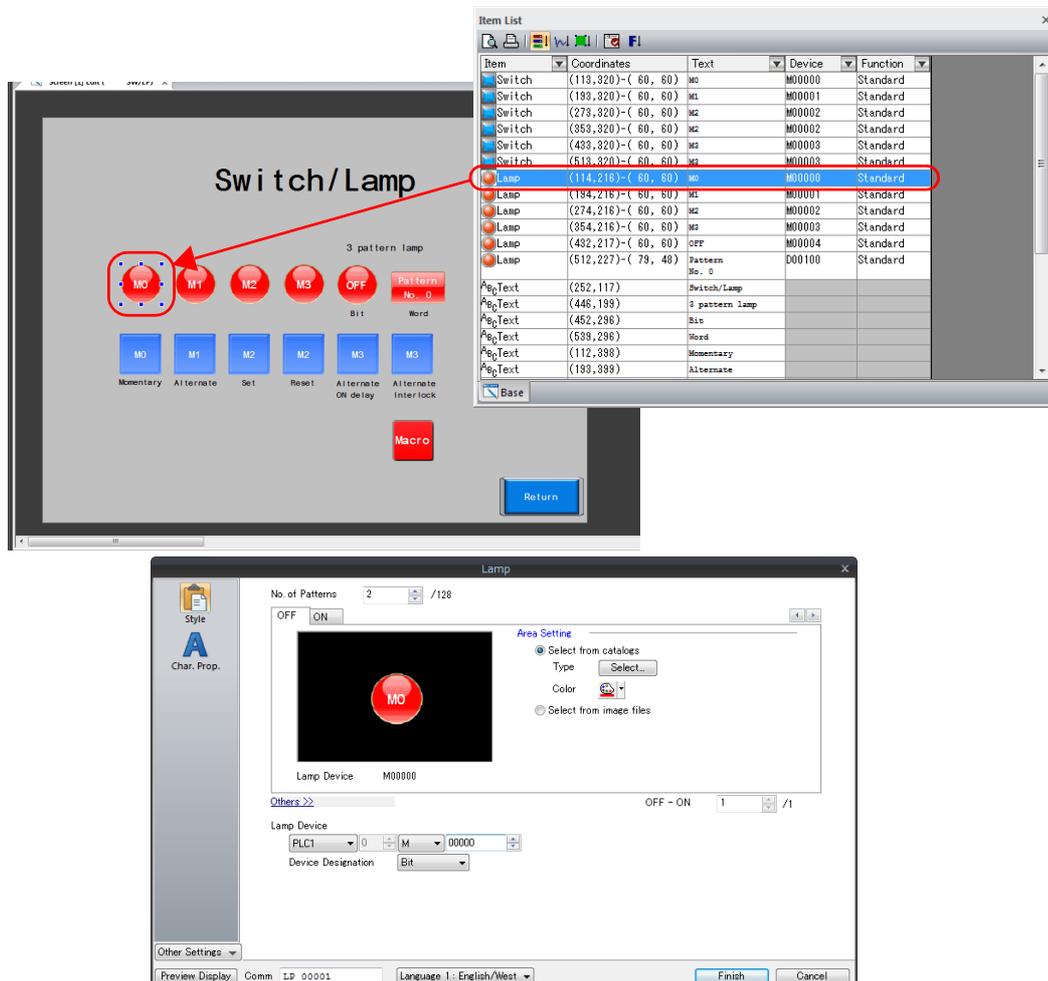
Méthode d'affichage

Cliquer sur [View] → [Item List] pour afficher la liste des objets.



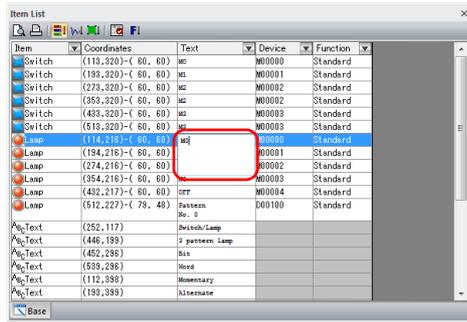
Utilisation de la liste des objets

- Sélection des objets
 Cliquer sur le nom d'un objet parmi la liste pour sélectionner cet objet.
 Double-cliquer sur un nom d'objet pour afficher la fenêtre des réglages d'objet, dans laquelle les réglages peuvent être modifiés.

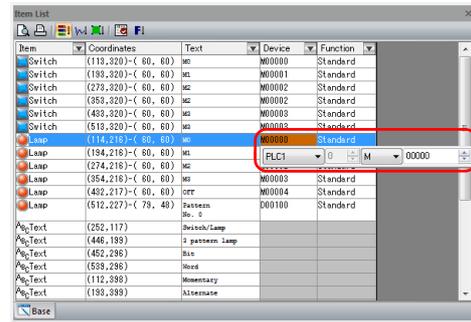


- Changement des réglages d'objet dans la liste des objets
Les réglages des objets affichés dans la liste des objets peuvent être modifiés directement.

- Changement du texte

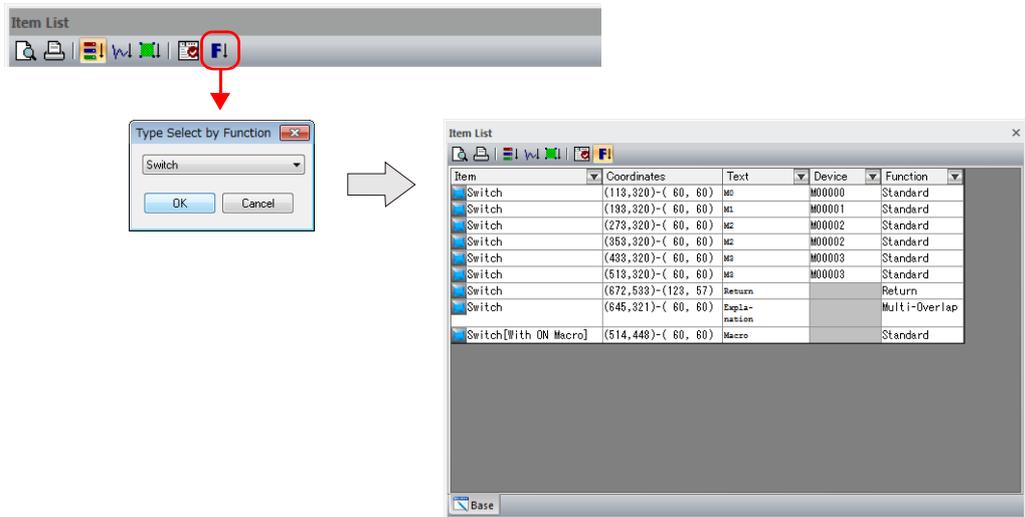


- Changement de la mémoire



- Fonction de filtre

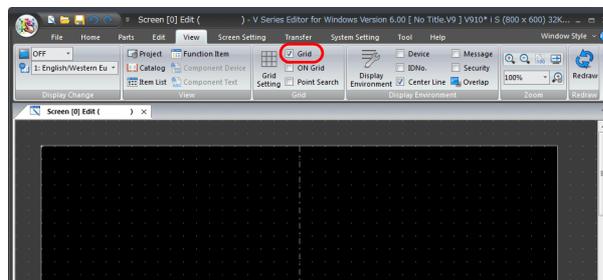
En utilisant cette fonction pour la sélection du type selon la fonction, seule une liste des objets correspondant à la fonction sélectionnée peut être affichée.



12.3.4 Grille

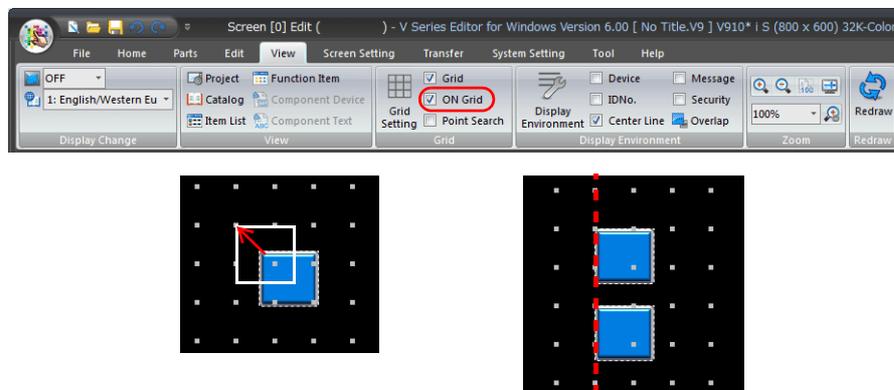
Affichage de la grille

Une grille peut être affichée dans la zone d'édition.



ON Grid

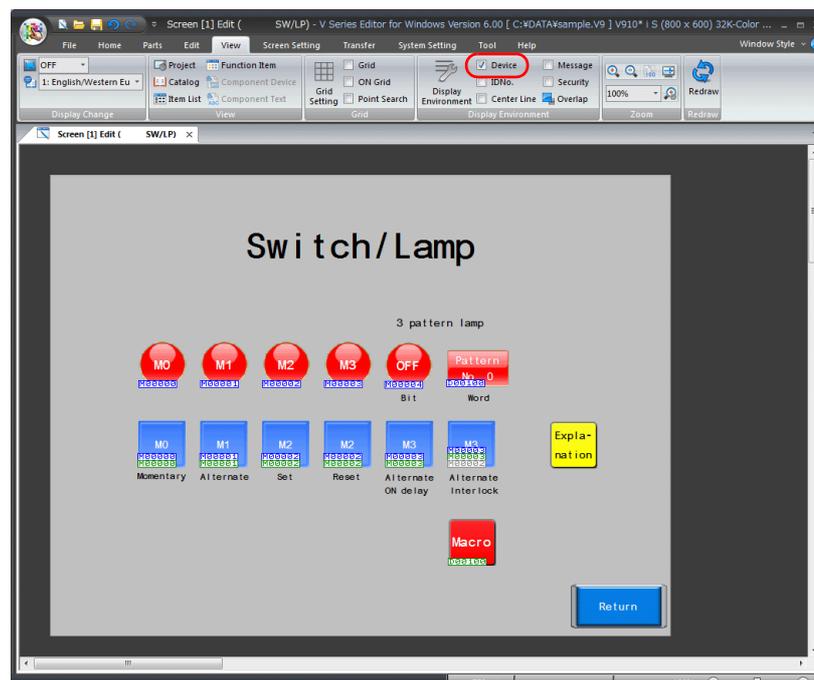
Permet de placer et de déplacer les objets sur l'écran le long de la grille.



12.3.5 Environnement de l'affichage

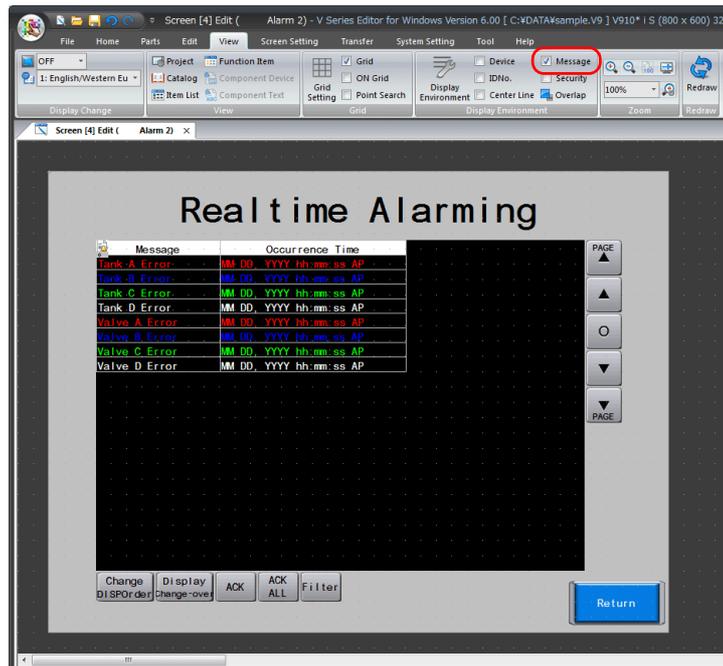
Device

Permet d'afficher les adresses mémoire définies pour les objets placés sur l'écran.



Message

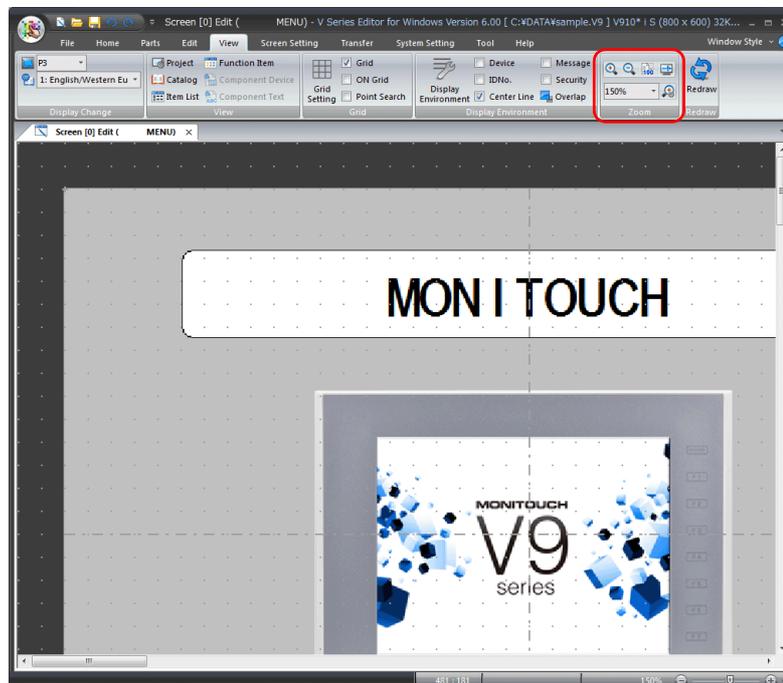
Les messages spécifiés en utilisant la fonction alarme etc. peuvent être vérifiés sur l'écran.



12

12.3.6 Zoom

La taille d'affichage de l'écran peut être modifiée.



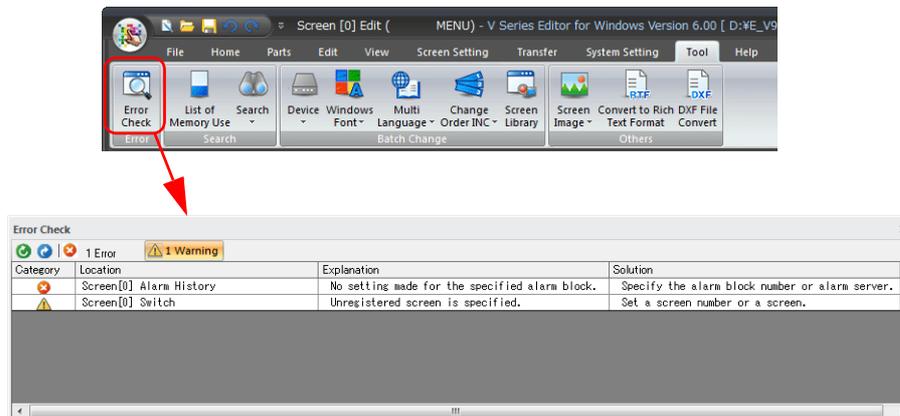
12.4 Menu des outils

12.4.1 Vérification d'erreur

Permet de vérifier la totalité du fichier actuellement en cours d'édition pour rechercher les éventuelles erreurs et, si des erreurs sont détectées, permet d'afficher les détails de ces erreurs et les mesures correctives.

Méthode d'affichage

Cliquer sur [Tool] → [Error Check]. La fenêtre [Error Check] s'affiche.



* Double-cliquer sur l'objet contenant l'erreur pour atteindre l'emplacement de l'erreur.

Catégorie	Description
✖	Erreur Lorsqu'il est transféré sur l'appareil, ce type d'erreur évitera aux données d'écran d'être utilisées.
⚠	Avertissement Un avertissement n'a aucun effet sur l'utilisation des données d'écran. Comparativement, il s'agit d'une erreur mineure.

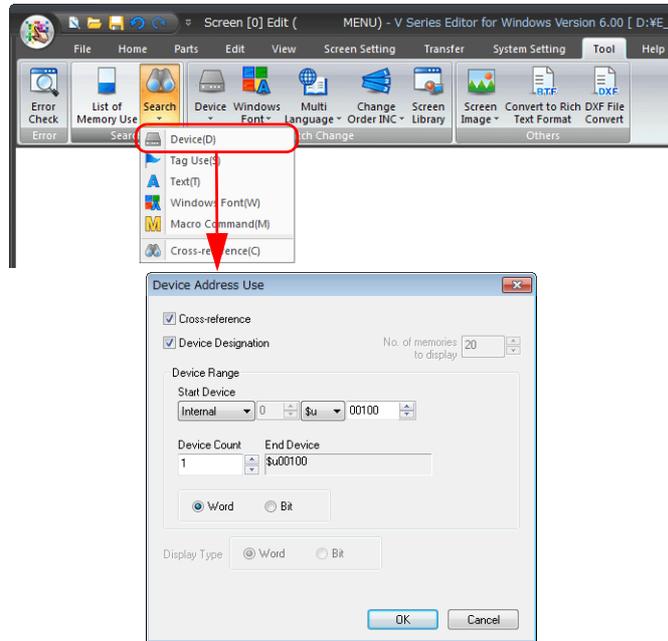
12.4.2 Recherche

Device

Permet de rechercher les adresses mémoire utilisées dans la totalité du fichier et de vérifier les emplacements de leur utilisation.

Méthode de recherche

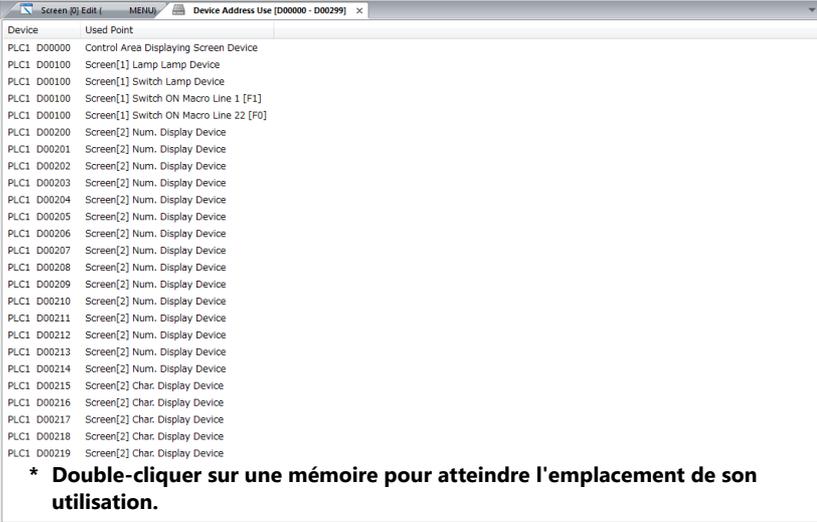
1. Cliquer sur [Tool] → [Search] → [Device]. La fenêtre [Device Address Use] s'affiche.



2. Cocher les cases [Cross-reference] et [Device Designation] et spécifier la plage de recherche de la mémoire.



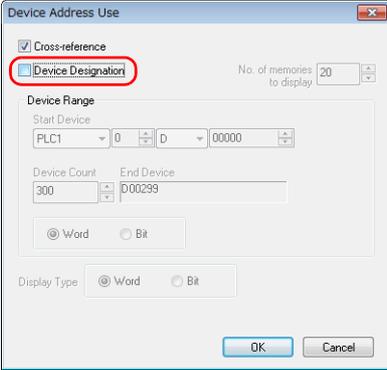
3. Cliquer sur [OK] pour afficher la fenêtre d'onglet qui indique l'état d'utilisation des adresses mémoire dans la plage spécifiée.



The screenshot shows a window titled 'Device Address Use [D00000 - D00299]'. It contains a table with two columns: 'Device' and 'Used Point'. The table lists various memory addresses (e.g., PLC1 D00000, PLC1 D00100) and their corresponding usage (e.g., Control Area Displaying Screen Device, Screen[1] Lamp Lamp Device). Below the table, there is a red box around the 'Device Designation' checkbox, which is currently unchecked. A text box below the table reads: '* Double-cliquer sur une mémoire pour atteindre l'emplacement de son utilisation.'



- Recherche de toutes les adresses mémoire utilisées dans des données d'écran
La recherche de toutes les adresses mémoire peut être effectuée en désélectionnant la case à cocher [Device Designation] dans la fenêtre [Device Address Use] et en cliquant sur [OK].



The screenshot shows the 'Device Address Use' dialog box. The 'Cross-reference' checkbox is checked. The 'Device Designation' checkbox is highlighted with a red box and is currently unchecked. The 'No. of memories to display' is set to 20. The 'Device Range' section shows 'Start Device' as PLC1 0 and 'End Device' as D00000. The 'Device Count' is 300. The 'Display Type' is set to Word.

Texte

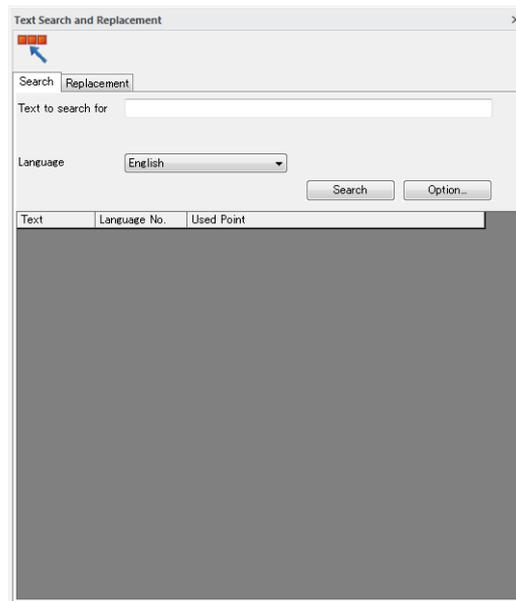
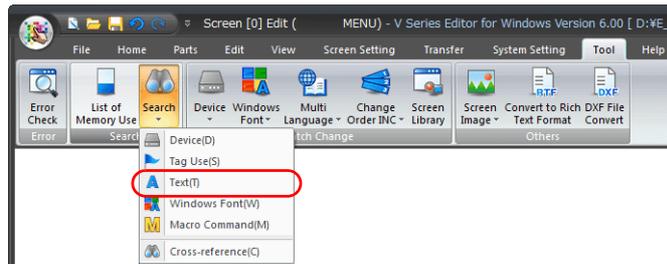
Permet de rechercher dans la totalité du fichier les emplacements d'utilisation du texte spécifié.
Le texte spécifié peut également être remplacé par un autre texte si nécessaire.

Méthode de recherche

Cliquer sur [Tool] → [Search] → [Text].

La fenêtre [Text Search and Replacement] s'affiche.

- Recherche uniquement
Spécifier le texte sur la fenêtre de l'onglet [Search] et cliquer sur [Search].
- Remplacement du texte
Spécifier le texte sur la fenêtre de l'onglet [Replacement] et cliquer sur [Replace] ou [Replace All], selon le besoin.



12.4.3 Changement de lot

Adresses mémoire

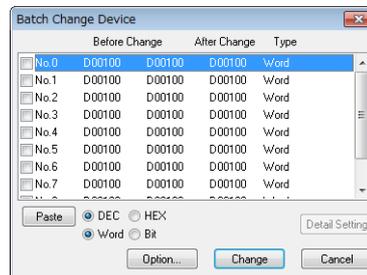
Permet de remplacer plusieurs adresses mémoire utilisées dans le fichier par d'autres adresses en une seule opération.

Méthode de fonctionnement

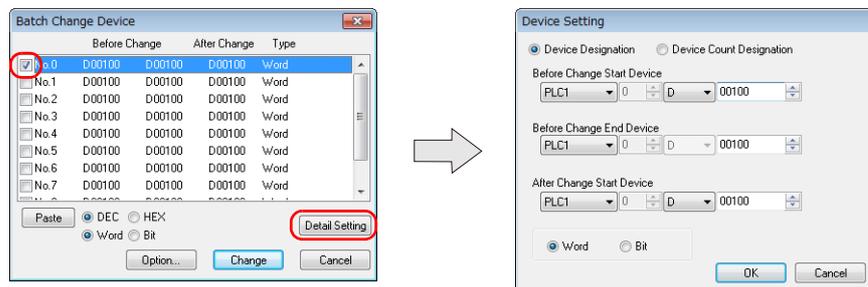
1. Cliquer sur [Tool] → [Device] → [Batch Change].



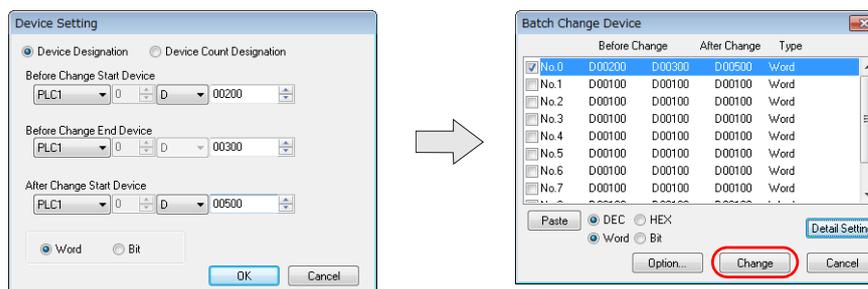
2. La fenêtre [Batch Change Device] s'affiche.



3. Cocher la case [No. 0] et cliquer sur [Detail Setting].
La fenêtre [Device Setting] s'affiche.



4. Spécifier l'adresse mémoire avant le changement et après, puis effectuer la conversion.

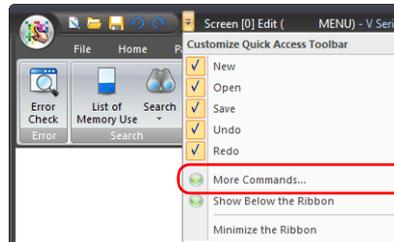


12.5 Personnalisation de la barre d'outils d'accès rapide

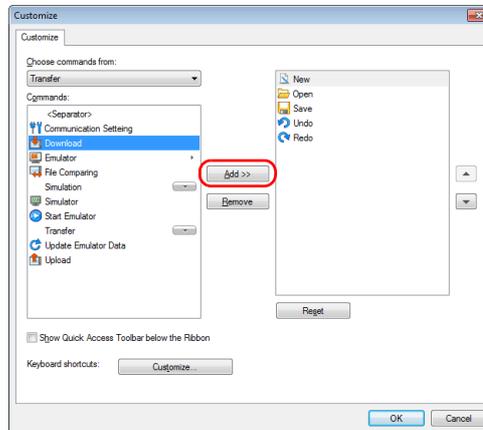
Les objets de menu affichés sur la barre d'outils d'accès rapide peuvent être personnalisés.

Méthode de personnalisation

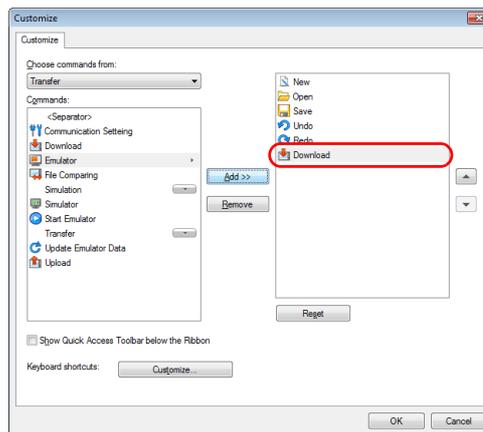
1. Cliquer sur le repère ▼ sur le côté droit de la barre d'outils d'accès rapide pour afficher le menu de personnalisation. Cliquer sur [More Commands].



2. La fenêtre [Customize] s'affiche. Sélectionner les icônes à ajouter et cliquer sur le bouton [Add].



3. Vérifier que les commandes sont ajoutées dans la fenêtre côté droit et cliquer sur [OK].



4. Les icônes sont ajoutées à la barre d'outils d'accès rapide.



MEMO

MONITOUCH



Hakko Electronics Co., Ltd.
www.monitouch.com

Sales 890-1, Kamikashiwano-machi, Hakusan-shi, Ishikawa,
924-0035 Japan
TEL +81-76-274-2144 FAX +81-76-274-5136